PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

¡¡SORTEAMOS!! 30 DINO CRISIS 2 Y 5 XPLORER

UN JUEGO QUE HARÁ PREHISTORIA

DINO CRISIS 2

ANÁLISIS EXHAUSTIVO + GUÍA COMPLETA

TOMB RAIDER CHRONICLES

LARA SE LEVANTA DE LA TUMBA

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN

¿EL MEJOR PLATAFORMAS 3D DE PSX?

EL CAMINO A EL DORADO

UNA AVENTURA QUE VALE SU PESO EN ORO

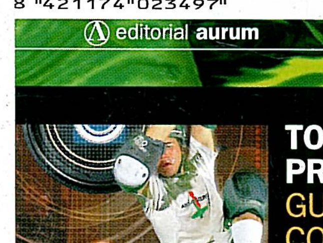
¡¡FABULOSO POSTER!! TEKKEN TAG DRIVER 2

ÚMERO 26 | 495 PTAS. 2,95 EUROS

00026

8 421174 023497

editorial aurum



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
GUÍA ESENCIAL CON TODOS LOS OBJETIVOS, TRUCOS Y SECRETOS



DRIVER 2
VUELVE TANNER EN LA MEJOR AVENTURA SOBRE RUEDAS PARA TU PLAYSTATION

PS2

PLAYSTATION 2 EN ESPAÑA
REPORTAJE DE 32 PÁGINAS CON NOTICIAS, ANÁLISIS Y PREVIAS

UN NUEVO NIVEL DE JUEGO



2mb memory card

4mb memory card

8mb memory card

BLAZE

PISTOLA FALCON
CON PUNTERO LASER

MUEBLE GAMESTATION









MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS

Distribuidos por:
ARDISTEL
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min
www.ardistel.com

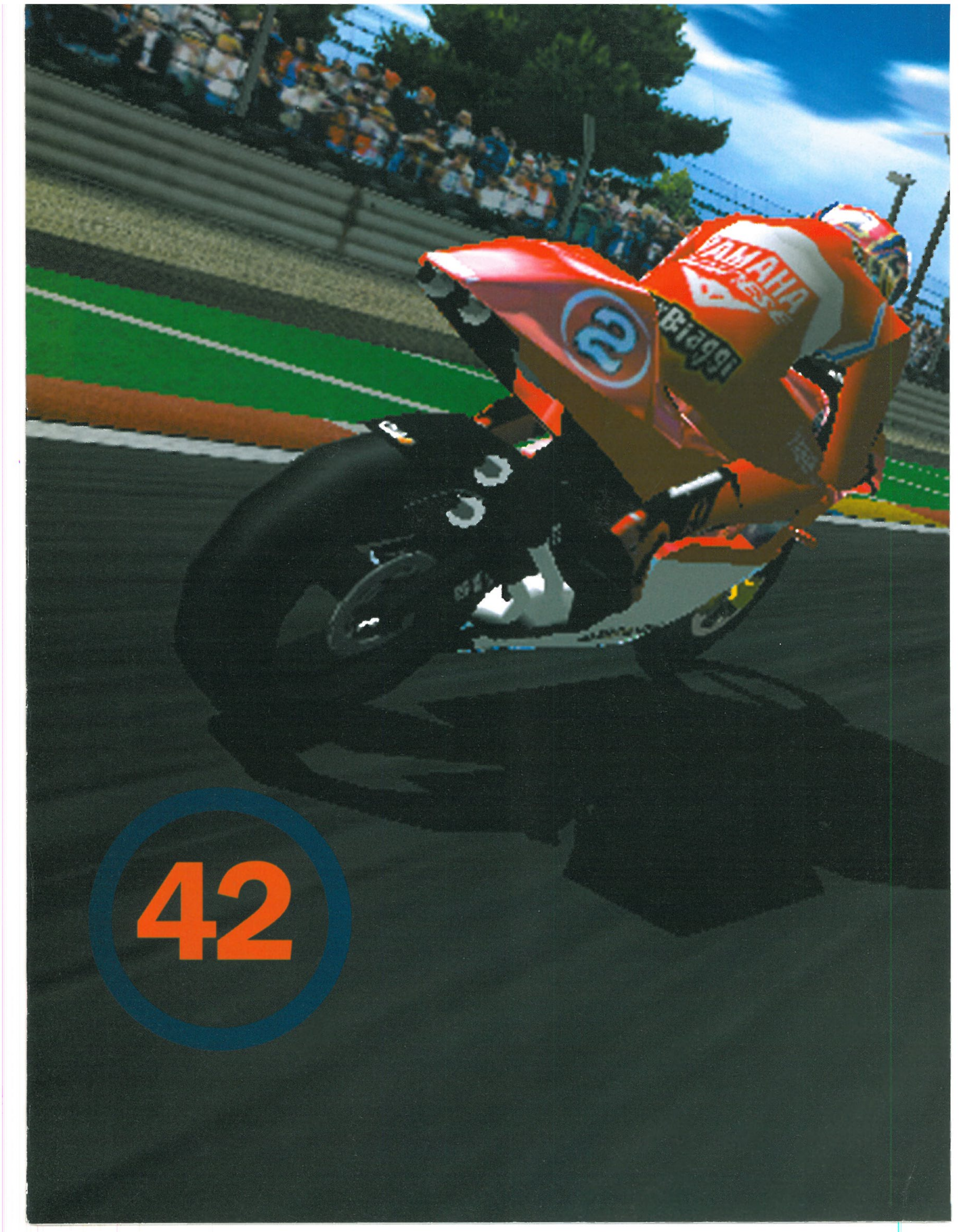
PLANETSTATION 26
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Álex Ortega **COLABORADORES** Manel Calpe, Eduardo Rodríguez, Óscar Castillo (redacción), Álex Novials (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón | **PUBLICIDAD Y MARKETING** Aida Gascón Barcelona: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona) Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment **SOLICITADO EL CONTROL OJD**

¡DESPEGUE!



Hacía mucho tiempo que no teníamos un número tan completo. Por un lado nos han llegado juntos dos auténticos *cracks* de PlayStation, *Dino Crisis 2* (del que sorteamos ¡¡¡30 juegos!!!) y *Driver 2*, mientras que por otro hemos recibido una auténtica avalancha de títulos de PlayStation 2. En esta Planet comprobaréis que tanto los afortunados que puedan permitirse ya una PS2, como los que opten por continuar con la veterana PlayStation tenéis garantizada la diversión de cara a las Navidades... Y más aún si leéis *PlanetStation*, la revista con un 20% más de humor que la competencia.
planet@intercom.es


YAMAHA
Biaggi
42



6 NOTICIAS

13 ESPECIAL EL DÍA PS2

46 CUENTA ATRÁS

60 EN ÓRBITA

86 LIBRO DE RUTA

114 ZONA PLANET

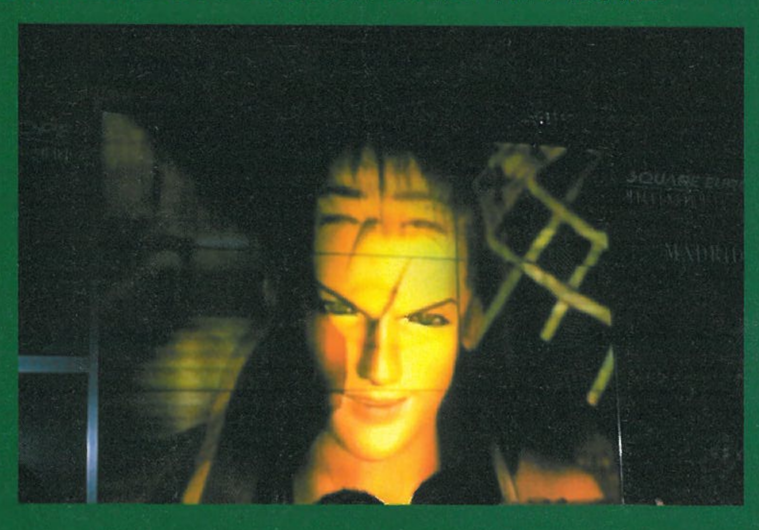
EXTRAS

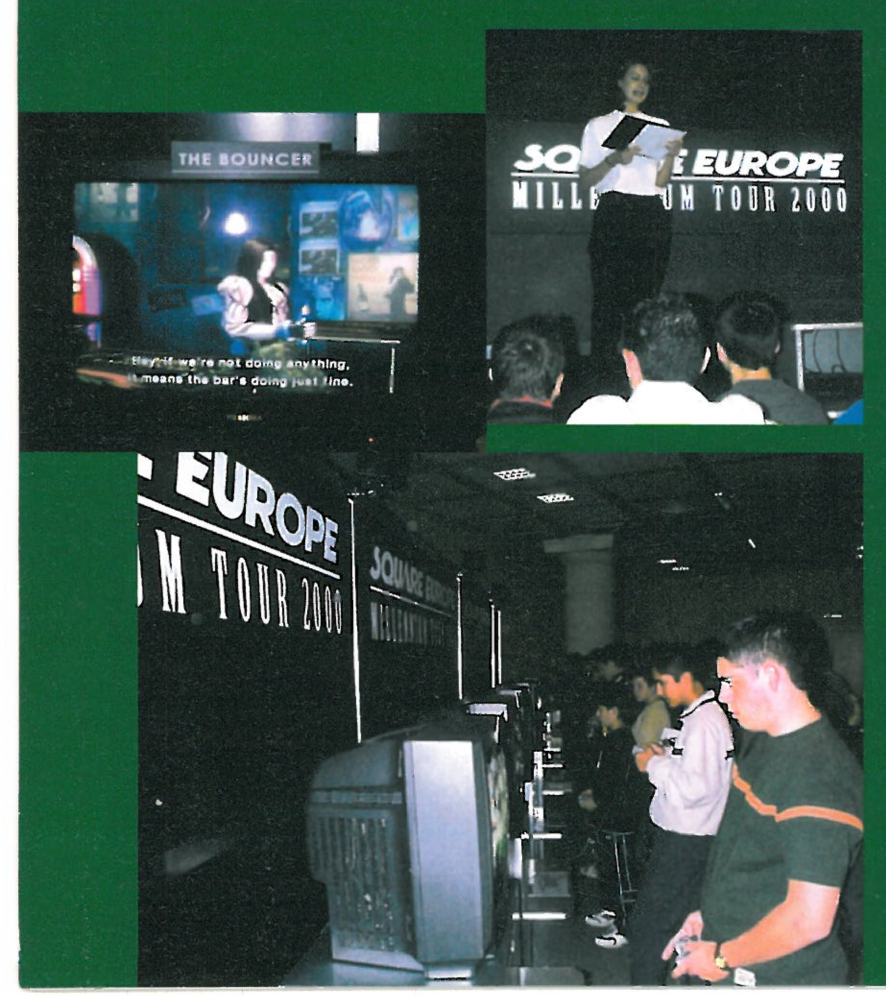
CONCURSOS

SQUARE EUROPE SE PRESENTA EN ESPAÑA

EL SQUARE MILLENIUM TOUR ACABA SU ANDADURA EUROPEA EN MADRID

Después de su recorrido por Londres, Munich, París y Milán el Square Millenium Tour 2000 culminó su gira europea en Madrid el pasado 10 de Octubre con la presentación oficial en nuestro país de Square Europe. En un salón del Palacio de Congresos y Exposiciones del Recinto Ferial Juan Carlos I Square mostró todos los títulos publicados por el gigante europeo en nuestro continente desde aquel lejano *Final Fantasy VII*, y permitió echar unas partidillas a los afortunados ganadores de un concurso realizado en varios medios de comunicación. Junto a los recientes *Front Mission III*, *Parasite Eve II* y *Vagrant Story* también se pudieron ver y jugar títulos que no han llegado a ser distribuidos en nuestro país como *Chocobo Racing* o *SaGa Frontier II*. Pero sin duda las dos grandes estrellas que arremolinaron a su alrededor a mayor cantidad de público fueron *Final Fantasy IX*, cuya versión americana fue presentada oficialmente en nuestro país y *The Bouncer*, el proyecto más inminente de Square para PS2 que mostraba a primera vista un aspecto espectacular y fue el único título que se mostró como demo no-jugable. Además de los juegos, también se pudieron ver vídeos de cada título (incluido uno muy espectacular de *FF IX*) y del futuro portal de internet para PS2 de Square PlayOnline, amenizado este último con un impagable doblaje medio castizo/medio portorriqueño. Como guinda de la función se celebró un emocionante campeonato de *Ehrgeiz* y un responsable de localización europea de Square atendió amablemente las preguntas de la concurrencia. El hombre se fue bastante por los cerros de Úbeda y volvió a soltar las típicas excusas sobre la ausencia de versión PAL de *Chrono Cross* (en este caso los culpables de la falta de traducción son los pronombres personales y los verbos japoneses), además de confirmar definitivamente que perlas como *Parasite Eve*, *Final Fantasy Tactics*, *Brave Fencer Mushashiden* o *Final Fantasy Collection* no verán nunca la luz en Europa. Pero aún así dejó caer algunas exquisiteces: *Final Fantasy X* está bastante avanzado y al parecer incluirá (¡por fin!) voces; y Yasumi Matsuno, director de *Vagrant Story*, ya desarrolla para PS2. Esperamos impacientes más noticias al respecto.





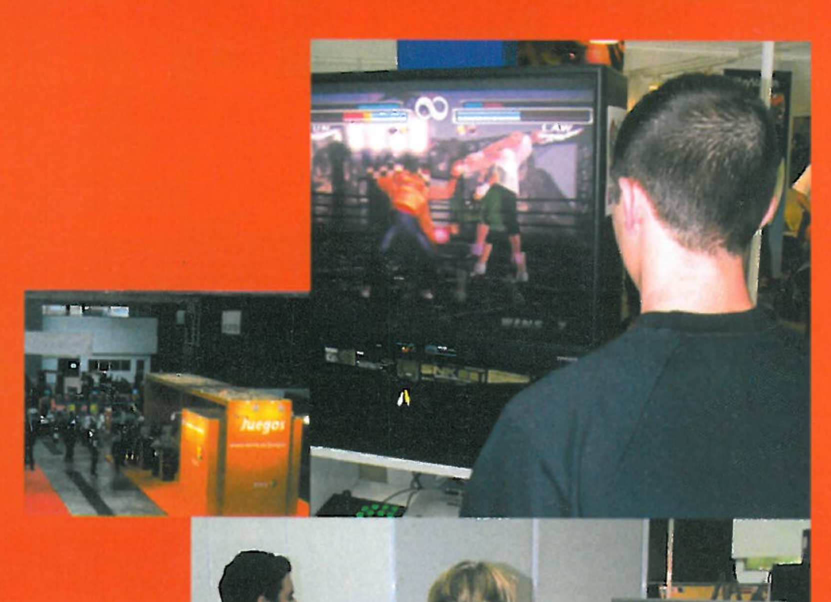
LAS DOS GRANDES ESTRELLAS DEL EVENTO FUERON LA VERSIÓN AMERICANA DE FFIX Y THE BOUNCER, EL PROYECTO MÁS INMINENTE DE SQUARE PARA PLAYSTATION 2



¡MUNCH'S ODYSEE SE VA A X-BOX!

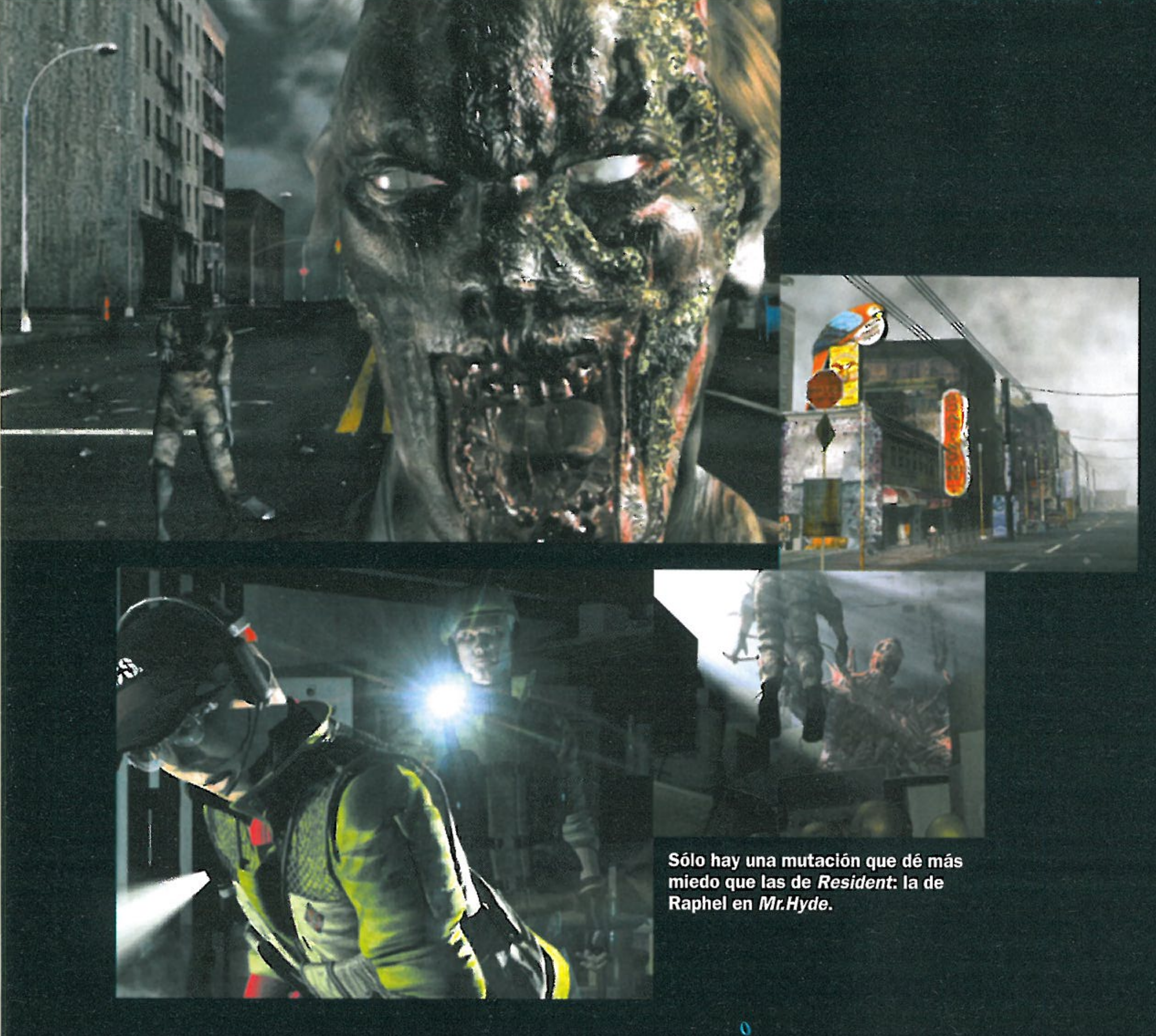
Realmente helados nos hemos quedado al conocer la noticia: el esperadísimo *Munch's Odysee*, uno de los proyectos más emblemáticos y prometedores de PS2, no verá nunca la luz en la consola de 128 bits y se convertirá en uno de los títulos estrella que acompañarán el lanzamiento mundial de la X-Box el otoño del año que viene. Y lo peor no es eso, sino que los creadores de los carismáticos Abe y Munch, los norteamericanos Oddworld Inhabitants, se han comprometido a desarrollar todo su próximo software EXCLUSIVAMENTE para Microsoft y su X-Box (en una relación similar a la de Psygnosis con Sony o Rare con Nintendo). La suposición a tan repentino 'cambio de bando' podría ser, malpensados de nosotros, que el bueno de Bill 'Monopoly' Gates hubiera decidido sacar su chequera de los domingos y con un persuasivo uno seguido de muchooos ceros haya 'convencido' a los señores de Oddworld para que lancen a la basura todo el trabajo realizado durante cerca de un año en PS2 y se dediquen a desarrollar en cuerpo y alma para la niña mimada del imperio Microsoft. Pero Teo Alcorta, responsable de Microsoft Ibérica, nos despejó nuestras dudas en el I Salón Internacional del Videojuego de Barcelona: resulta que Oddworld, después de comprobar las tan famosas dificultades de programación de la PS2, ha sentido un repentino enamoramiento por la X-Box (consola que, recordémoslo, aún no está en el mercado) y se ha ofrecido apasionadamente para desarrollar (gratis, por supuesto) todos su juegos sólo en la consola de Bill Gates. Evidentemente.





NUEVA FERIA EN BARCELONA

El amplio recinto ferial de La Farga de L'Hospitalet de Llobregat fue la sede desde el 26 al 29 de octubre del primer Salón Internacional del Videojuego de Barcelona / Barcelona Videojuego 2000, organizado por Profei S.L. con la colaboración del portal de internet Terra y el canal televisivo de videojuegos Canal C:. Aunque la feria nace con la ambiciosa intención de situarse al nivel de grandes certámenes internacionales como el Tokyo Game Show o el ECTS, lo cierto es que en esta modesta primera edición sólo destacó la presencia de Sega (con un enorme stand que ocupaba prácticamente media feria) y Nintendo. A Sony no se le vio, y apenas dos PS2 niponas en las que los jugones disfrutaban de las versiones NTSC de *Tekken Tag Tournament* y *Ridge Racer V* mostraron algo del potencial de la 128 bits de Sony. Respecto a PSX, títulos como *Esto es futbol 2*, *Dance Dance Revolution* o *Teleñecos: Una Aventura Monstruosa* estuvieron a disposición del respetable. Varias tiendas de software de importación también acudieron a la cita y aquellos visitantes que desearon conocer las entrañas técnicas de la próxima X-Box pudieron asistir a una conferencia de Teo Alcorta, de Microsoft Ibérica. Esperemos que en su segunda edición la feria consiga atraer a un buen número de distribuidoras nacionales, novedades de software y, sobre todo, azafatas rompecorazones de ésas que entran pocas en un quilo porque la ocasión, sin ningún tipo de duda, lo merece.



Sólo hay una mutación que dé más miedo que las de *Resident*: la de Raphel en *Mr.Hyde*.

UN *RESIDENT EVIL* DE PELICULA

En el Tokyo International Fantastic Film Festival celebrado entre octubre y noviembre en la capital nipona más de un japonés se llevó un buen susto de muerte debido a la proyección del espeluznante *Resident Evil 4D Executioner*, un cortometraje de 22 minutos de duración en imágenes CG basado en la famosa saga de *survival horror* de Capcom. Con una calidad gráfica soberbia y unos zombis recién levantados de su tumba, el corto mostraba una ciudad similar a Raccoon City en la que un cuerpo de élite de un Ejército se las veía con unos bichos realmente terroríficos, entre ellos una especie de Tyrant aún más feo de lo habitual. El film formará parte de un parque de atracciones basado en el universo *RE* que Capcom tiene previsto establecer en Japón, aunque más de un playstationero se moriría de ganas de ver algo similar en el lejano *Resident Evil* de PS2 en el que Shinji Mikami y compañía andan enfrascados. Tiempo al tiempo.

¡BALDUR VUELVE!

¡Esta vez va en serio! Después de la lamentable cancelación de *Baldur's Gate* para PSX, Interplay ha confirmado a la página de internet ps2.ign.com que habrá un *Baldur's Gate II* para PS2. Por fin los playstationeros podremos disfrutar de uno de los mejores juegos de rol de PC que acaba de ser publicado en nuestro país y que supone una de las más fidedignas adaptaciones de las reglas del RPG de mesa *Advanced Dungeons & Dragons*. Enormes escenarios llenos de detalles, personajes muy bien caracterizados y con una ingente cantidad de diálogos, un sistema de combate muy intuitivo y flexible, gráficos espectaculares y una enorme cantidad de aventuras que poder disfrutar son los grandes atractivos de *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. El juego de PS2 no será exactamente una conversión del título de PC desarrollado por Bioware, y es dudoso que utilice su famosos motor gráfico Infinity Engine, pero esperemos que el próximo año veamos el universo *balduriano* adaptado como se merece a la 128 bits de Sony.

Esperemos que en esta conversión no nos den *Gate* por liebre.





MÁS HUMOR A TIROS

Namco no se rinde y sigue ofreciendo nuevas razones para justificar la compra de su excelente pistola de luz GunCon. La próxima en salir al mercado nipón estas Navidades va a ser *Point Blank 3* (*Gun Barina* para los nipones), la nueva entrega de las aventuras pistoleras de los inimitables Don y Dan. Con el acostumbrado humor surrealista de la saga y su estética desmadrada a base de gráficos en 2D, *Point Blank 3* presentará 40 nuevos minijuegos con objetivos tan absurdos como matar mosquitos a tiros o destrozar delicadas tazas de té. Pero sin duda el gran atractivo del juego es su nuevo modo Party para cuatro jugadores simultáneos, cada uno con su propia pistola, que puede elevar la diversión a límites estratosféricos. Además, también se incluye un modo Tournament para hasta 8 jugadores con participación alternativa.

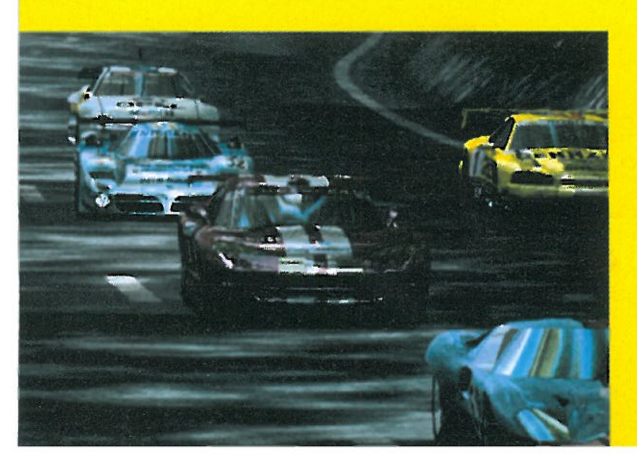


ARTE PARA PS2

¡Enorme sorpresa! Cuando apenas teníamos esperanzas de ver en nuestro país los dos primeros juegos que Game Arts ha programado para PS2, Virgin ha conseguido alcanzar un acuerdo con Swing! (que tiene los derechos de distribución de sus juegos en Europa, como Working Designs los tiene en USA) para distribuirlos en España. Y desde luego los dos títulos de los creadores de *Grandia* que llegarán por aquí son de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en PS2: *GunGriffon Blaze*, un divertido shoot'em-up de *mechas* tipo *Quake* que ya tuvo dos entregas en Saturn y ¡tachán, tachán! *Silpheed: The Lost Planet*, una auténtica joya del shoot'em-up espacial desarrollado a medias entre Game Arts y los genios de Treasure (*Gunstar Heroes*, *Radiant Silvergun, Guardian Heroes*). Os aseguramos que no hemos visto un mata-mata tan espectacular, trepidante y adictivo como esta continuación del magnífico *Silpheed* de Mega-CD desde hace muchísimo tiempo. El próximo mes, más detalles de ambos títulos.

ADIÓS, *GT2000*... HOLA, *GT3*

Debido la larga serie de retrasos en su fecha de lanzamiento, a *Gran Turismo 2000* se le ha acabado quedando viejo el nombre. Como las últimas especulaciones apuntan a una salida en Japón a finales de enero del 2001 a partir de ahora el título *GT2000* ha muerto... y nace *GT3* (*GT3 A-Spec* en el país del Sol Naciente). Un *GT3* que cada vez tiene una pinta visual más increíble e hiperrealista y que contará con jugosos alicientes aparte de su sublime apartado gráfico: la posibilidad de jugar una partida para dos jugadores a pantalla completa con dos PS2 conectadas por cable i-Link (es decir, con dos juegos, dos consolas y dos monitores independientes) y un periférico especial, el volante GT Force de Logitech, que promete incrementar enormemente los niveles de realismo y verosimilitud de la conducción. Esperemos que Yamauchi y compañía se pongan las pilas estas Navidades porque este impresionante juego se está haciendo esperar más que una mayoría absoluta de Izquierda Unida.





AQUELLOS MARAVILLOSOS ARCADES

A mediados de los ochenta unos arcades 'revolucionarios' aparecieron en los salones recreativos. Eran los famosos 'Laser Disc Games', basados en gráficos propios de una película de dibujos animados, dificultad desquiciante e interactividad minimalista por parte del jugador. La cosa se reducía a mover el mando en una dirección determinada y apretar de vez en cuando un botón de acción. Pues bien, los mejores exponentes de aquella época, *Dragon's Lair, Dragon's Lair II: Time Warp* y *Space Ace* (todos ellos con diseño de personajes del famoso Don Bluth) has sido comercializados en Estados Unidos por Digital Leasure en formato DVD y con compatibilidad con PS2, para que cualquier poseedor de la consola de 128 bits de Sony pueda recordar viejos tiempos en el salón recreativo. Además, el pack está completado con *Time Traveller*, el juego de Sega de inicios de los 90 que supuso el primer arcade en utilizar hologramas para representar los personajes y que no cosechó un éxito muy multitudinario que digamos.

BREVES

ACUERDO ENTRE INFOGRAMES Y HUDSON

Infogrames anunció el pasado 17 de octubre un acuerdo con Hudson Soft (los de *Bomberman*) para el establecimiento en Tokyo de Infogrames Hudson K.K., una *joint venture* o 'compañía a medias' que permitirá a Infogrames establecerse en el mercado japonés. Los juegos de Hudson que lleguen al mercado americano o europeo serán distribuidos por la compañía francesa.

CAPCOM SE ESTABLECE EN EUROPA

La compañía japonesa Capcom ha decidido fundar en Londres una filial europea, Capcom Eurosoft, para distribuir en Europa los principales títulos para PS2 de los creadores de *Resident Evil*. Para empezar, la compañía se encargará de la publicación y marketing de *Street Fighter EX3*, cuyo lanzamiento debe coincidir con el de la consola en el continente europeo. En la primavera del 2001 disfrutaremos del prometedor *Onimusha: Warlords*.

NUEVA LIBRERÍA GRÁFICA PARA PS2

La falta de herramientas de desarrollo de juegos para los programadores va a ser parcialmente subsanada a partir de noviembre gracias a la aparición en el mercado de Intrinsic Alchemy, una librería gráfica creada por Silicon Studios e Intrinsic Graphics. Esta librería cuenta con una gran compatibilidad con otros kits de desarrollo y se espera que permita adaptar fácilmente las creaciones de éstos a la complicada arquitectura técnica de la PS2.

TENCHU 3 CONFIRMADO PARA PS2

Activision ha decidido saciar nuestras ansias de espíritu ninja y ha confirmado el desarrollo para PS2 de la tercera parte de la saga. Aunque no hay todavía establecida una fecha de lanzamiento, *Tenchu 3* promete borrar todos los defectos técnicos de las dos anteriores entregas y ofrecer unos derramamientos de sangre muy realistas, unos entornos mucho más oscuros y siniestros y una mayor dosis de acción en el combate cara a cara.

NI *PA'TÍN* NI *PA* MÍ

Rollerjam, el siguiente título deportivo de EA en salir al mercado, está basado en el popular espectáculo televisivo estadounidense del mismo nombre. En él, equipos de patinadores intentan completar vueltas a un circuito mientras se encargan de patear un poco el hígado a sus contrarios para ganar. Naturalmente, todas estas lindezas aparecerán en el juego. Este título incluirá además la presencia de algunas estrellas consagradas del propio show, cada una de ellas haciendo gala de los movimientos característicos que les han hecho famosos.

SATÉLITE **USA**

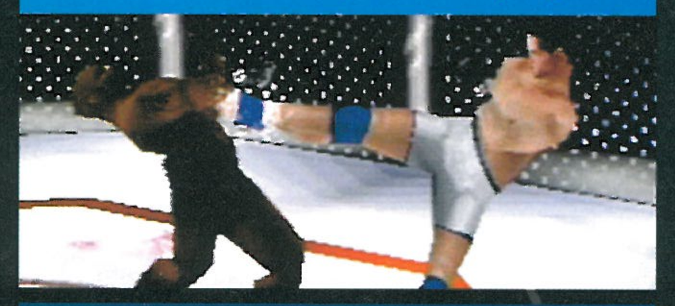
PAREJA DE CORAZONES

El inminente ***Deuce*** de Midway nos propone asumir el papel de (atención con lo que viene a continuación) una carta del 2 de corazones, que deberá rescatar al resto de sus compañeras secuestradas por la malvada Jota de Picas. Impresionante. Esto significa que deberemos sumergirnos en un mundo plagado de escenarios plataformeros en 3D, en el que además de saltar habrá que defenderse con la espada de una manera parecida a los juegos de ***Zelda***.



LUCHADORES TODOTERRENO

Un prometedor juego de lucha se cierne en el horizonte de nuestra PlayStation: ***Ultimate Fighting Championship***. El título de Crave refleja la brutalidad de este famoso campeonato, en el que varios púgiles con distintos estilos de lucha se enfrentan en una competición donde todo vale. Una vez en la arena octogonal podremos utilizar de todo tipo de tretas en función del tipo de luchador que elijamos.



LOS *BOARDERS* MÁS *COOLS*

Desarrollado por 989 Studios (como siempre) y a punto de salir en EEUU, la quinta entrega de la serie ***Coolboarders*** parece a primera vista un calco de su inmediato antecesor. Por suerte, los gráficos se han mejorado un poco, y los nuevos circuitos son algo más anchos y variados. Además, incluirá seis modos de juego, como Half Pipe o Big Air.

SATÉLITES

CHICAS 'LIGERAS' PARA PS2

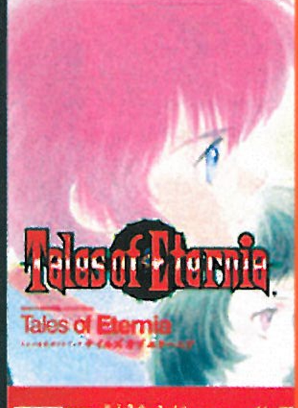
D3 Pulisher lanzará el próximo febrero ***Love Songs***, un ***dating simulation game*** (mezcla de los géneros musicales con el estilo de juego de ***Tokimeki Memorial***) que nos adentrará en un fabuloso mundo lleno de chicas con estética manga y bastante ligeras de prendas. El juego está programado por HuneX, la fusión resultante de conocidas compañías como Hudson y Human, creadores a su vez de leyendas como ***Bomberman*** o el popular ***simulation-rpg Blue Breaker*** para PC-FX y Saturn.



METAL SLUG X, SÍ O NO

Parece que después de infinitos retrasos los señores de SNK se van a dignar a lanzar al mercado nipón ***Metal Slug X***, tercera entrega del clásico ***shooter*** que nos deleitó en los salones recreativos y las consolas Neo Geo. Saldrá el 25 de enero del próximo año (que ya está bien hacer esperar tanto a los fanáticos de la saga) a 5.800 yenes (unas 9.000 pelillas al cambio).

SATÉLITE **JAPÓN**



TODO LUJO DE *'DE-TALES'*

El 30 de noviembre ha sido el día elegido para que Namco sorprenda a todos los fanáticos de los RPGs con el pack de lujo de la tercera obra maestra de la saga ***Tales***: ***Tales of Eternia***. Además de los 3 CDs del juego, el paquete incluirá un libro de instrucciones con ilustraciones de una calidad fuera de toda duda, cartas de los protagonistas, una funda para la tarjeta de memoria y un libro de notas.

KOEI ANUNCIA *WINBACK*

Winback, un viejo conocido por nuestros lares por cortesía de N64 aparecerá en breve en los circuitos de PlayStation 2 mejorado técnicamente (como era de esperar). Es de suponer que Koei incorpore alguna novedad sustancial, ya que su antecesor no cumplió con todas las expectativas que se depositaron en él. Estará disponible a partir del 21 de diciembre en Japón por 6.800 yenes (unas 10.500 pesetas).

ASÍ SERÁ LA X-BOX



El Primer Salón Internacional del Videojuego de Barcelona fue el marco escogido por Teo Alcorta, responsable de Microsoft Ibérica, para desvelar las principales especificaciones técnicas y fechas de presentación y lanzamiento de la próxima X-Box de Microsoft, la primera consola de 256 bits. La X-Box presentará un procesador Intel Pentium III de 733 Mhz, un procesador gráfico Nvidia N-25 de 300 Mhz, un sistema de audio Direct Sound interactivo con 256 canales, una tarjeta Ethernet de conexión on-line de 64 Gb por segundo, un disco duro interno de 8 Gigas, un lector de DVD 8x y una memoria RAM de 64 Mb unificada (desde luego, el bueno de Bill Gates no se anda con chiquitas). El formato de sus juegos será únicamente DVD y está previsto que en Marzo del 2001, cuando se presente el diseño final de la consola (el armatoste visto hasta ahora era sólo un proyecto), se conozcan los primeros 30 juegos previstos para el lanzamiento de la nueva plataforma, que se producirá en octubre del próximo año a nivel mundial.

DREAMCAST EN REBAJAS



Aprovechando el lanzamiento en nuestra país de la PS2 al precio recomendado de 74.900 pesetas españolas, Sega España ha decidido mover ficha y ha rebajado el precio de su Dreamcast a 29.990 pesetas en un pack que incluye la consola, un controlador y el juego con capacidades on-line *Chu Chu Rocket!* Pero además de esta rebaja, Sega tiene previsto tirar la casa por la ventana con una lista de lanzamientos para este mes de noviembre y Navidades realmente espectacular: al magistral *Shen Mue* (que finalmente no va a ser traducido al castellano) se suman los excelentes *Metropolis Street Racer, F-355 Challenge, Sega GT, Samba de Amigo, Jet Set Radio* o *Quake III*. Esta estrategia de reducción de precios se ha mostrado muy efectiva en el mercado americano, que ha visto cómo las ventas de la consola de 128 bits de Sega se incrementaban en un 156% entre los meses de julio (inicio de la campaña de reducción de precios) y septiembre, gracias a lo cual la Dreamcast tiene ahora un porcentaje de mercado del 30% frente al 49 % de la PlayStation de Sony.

NUEVA PORTÁTIL MADE IN KOREA



Como un champiñón en un bosque acaba de surgir una nueva consola portátil de 32 bits dispuesta a plantarle cara a la Wonderswan Color y la genial Game Boy Advance. Sus creadores son un firma coreana llamada Game Park y su nombre, GP32. La portátil, que en un principio sólo se distribuirá en Asia antes de fin de año, presenta un diseño horizontal con pantalla LCD de 320 x 420 píxeles, 8 Mb de RAM, unas dimensiones similares a la GBA (157 x 71 x 28 mm.) y una autonomía de 10 horas con dos pilas alcalinas. En cuanto al software, hay ya siete títulos confirmados: *Battle Wizard* (beat'em-up), *Dungeon & Guarder* (un beat'em-up tipo *Dungeons & Dragons*), *Highmoss* (action-RPG), *Mage of Battlefield* (RPG/Estrategia), *Kisi Kimi* (puzzle), *Neo Panzer* (estrategia) y *Dice Conquest* (un RPG tipo *Hero Quest*).

¿SNK SE PASA AL PACHINKO?



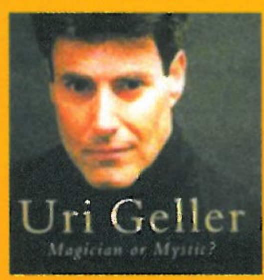
Humillante. Sólo así se puede calificar el hecho de que la prestigiosa compañía japonesa SNK, responsable de algunas de las mejores sagas de beat'em-up 2D de la historia, pueda acabar su trayectoria dedicándose a programar arcades o videojuegos basados en el "trepidante" juego del pachinko, una mezcla entre pinball y máquina tragaperras que consta en dejar caer unas bolitas en una especie de "slalom" y causa auténtico furor en Japón. La culpa de este desaguisado la tienen los propietarios de SNK, Aruze, una megacorporación nipona que después de cancelar la distribución de productos de Neo Geo y Neo Geo Pocket Color en USA y Europa, ha cerrado las oficinas de SNK Japón y no ha evitado que varios equipos de desarrollo de SNK (entre ellos el team *KOF*, a partir de ahora BrezzaSoft Corp.) hayan decidido buscarse las habichuelas por libre. Aunque algunos títulos de Neo Geo que tenía en la "reserva" como *Mark of the Wolves 2* o *Last Blade 3* serán publicados en Japón, el futuro de SNK se presenta muy negro para los fans de Haohmaru, Terry Bogard y compañía.

SQUARE APUESTA POR WONDERSWAN COLOR



¡Menudos padrinos que ha encontrado la Wonderswan Color, a punto de ser comercializada en Japón! Los señores de Square han decidido que Nintendo y su GBA no merecen la pena y van a concentrar sus esfuerzos en el terreno de las portátiles en la consola de Bandai. Ya están en proceso de desarrollo las versiones 'mejoradas' (nuevos fondos de combate, mejoría gráfica en escenarios y sprites) de los míticos *Final Fantasy II* y *Final Fantasy III* (nunca publicados fuera de Japón) y el original RPG/juego de cartas *Wild Cards*, basado en la serie *SaGa*, que cuenta con los excelentes diseños de personajes y escenarios del gran Akihiko Yoshida (¿os suena *Vagrant Story*?). Además, otras legendarias sagas de Square como *Seiken Densetsu* y *Front Mission* también tendrán su adaptación para WSC.

¡URI GELLER DEMANDA A NINTENDO!



Increíble pero cierto. Según la página de noticias de internet videogames.com el mítico Uri Geller (aquel colega de Jose María Iñigo especialista en doblar cucharas con la mente) ha decidido demandar a Nintendo. La razón no es otra que la aparición en *Pokémon Gold & Silver* de un Pokémon secreto maligno llamado Yun Geller que, al presentar un símbolo consistente en una cuchara doblada y unos ataques a base de poderes mentales, ha irritado al famoso 'mentalista' israelí. El señor Geller ha puesto una demanda judicial en la Corte General de Los Ángeles y espera que se elimine el personaje del juego y que Nintendo le abone una suma en concepto de indemnización. La justicia dictará sentencia.

GUÍAS PLA ETstatio

SOLUCI **TRUCOS** PARA PLAYSTATION™ Y PS

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS
TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA
ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE
THE EXPRESS


EL DÍA
PS2
EL 24 DE NOVIEMBRE HA SIDO EL DÍA SEÑALADO POR SONY PARA COMERCIALIZAR EN ESPAÑA LA ANSIADA PLAYSTATION 2. CON ESTE REPORTAJE ESPECIAL PLANETSTATION QUIERE DAR LA BIENVENIDA A ESTA NUEVA CONSOLA QUE A BUEN SEGURO NOS DARÁ MUCHAS ALEGRÍAS EN EL FUTURO.
14 NOTICIAS
LA ÚLTIMA HORA SOBRE PS2
16 ANÁLISIS
LOS PRIMEROS TÍTULOS DE 128 BITS PUNTUADOS
32 PRIMER CONTACTO
IMPRESIONES DE JUEGOS LANZADOS EL 24N
38 EL FUTURO...
TÍTULOS QUE VENDRÁN EN UNOS MESES
SONY
PlayStation 2
MAGICGATE
MEMORY CARD
MEMORY CARD
1
2

¡WELCOME TO USA!

El pasado 26 de octubre la PS2 llegó por fin a los Estados Unidos de América, segundo mercado mundial de los videojuegos después de Japón. No se produjeron las impresionantes escenas de histeria colectiva que se vivieron en el país oriental el pasado marzo pero muchos americanos pasaron la noche al raso esperando la apertura de las tiendas. A pesar del recorte final de unidades previstas para su lanzamiento (del millón inicialmente anunciado se pasó a 500.000 debido a problemas de producción de chips en las dos plantas japonesas que tiene Sony) los americanos no se lo pensaron mucho y agotaron en menos que canta un gallo todas las existencias de la consola. Las ventas de software tampoco fueron nada mal pues muchos *yankees*, aun antes de tener la PS2, ya habían hecho acopio de un buen número de títulos (con *Madden NFL 2001*, *Tekken Tag Tournament* y *SSX* a la cabeza). Y si a todo ello le sumamos que la primera remesa de 100.000 Memory Card 2 de Sony (las primeras tarjetas de memoria de PS2 no oficiales parecen no funcionar bien del todo) se quedó muy corta y que el resto de periféricos se vendieron a buen ritmo obtendremos una facturación total aproximada de la PS2 en su lanzamiento americano de 165 millones de dólares (33.000 millones de pesetas en el momento de escribir estas líneas). Sony tiene pensado continuar abasteciendo las tiendas de electrónica americana a un ritmo de 100.000 consolas por semana y así conseguir llegar a 1.300.000 unidades a finales de diciembre. Para el final del año fiscal (31 Marzo del 2001) Sony prevé que tres millones de norteamericanos disfruten de su consola de 128 bits.







BUSCA LAS DIFERENCIAS

NTSC USA

NTSC JAPÓN

NTSC USA

NTSC JAPÓN

La versión NTSC americana de la PS2 presenta respecto a la versión nipona algunas diferencias que mantendrá la PS2 PAL que llegue al Viejo Continente. El principal cambio es la transformación del puerto posterior PC Card de la consola nipona, que ha sido modificado y substituido por una especie de 'hueco' llamado Expansion Bay que servirá para conectar, en un futuro, la tarjeta Ethernet de conexión a redes de Internet de alta velocidad así como el HDD o disco duro para PS2 que Sony tiene previsto comercializar el próximo año. Asimismo el driver del DVD ya no está grabado en la tarjeta de memoria sino que está acoplado a la arquitectura interna de la consola, por lo que no es necesario utilizar la Memory Card 2 cada vez que se desee ver un DVD. Teniendo en cuenta la afición de los americanos a controlar cualquier tipo de contenido audiovisual violento o escabroso que pueda afectar a un tierno infante, el reproductor DVD incorpora asimismo un nuevo 'parental lock-out' o dispositivo de seguridad paterno a fin de que, mediante la introducción de una contraseña secreta, los papás americanos puedan negar el acceso de sus hijos a determinados films perniciosos para su salud.

¡BIENVENIDA A EUROPA!

Después de su llegada a Estados Unidos la PS2 no para quieta y cuando leáis estas líneas la consola de 128 bits de Sony ya habrá llegado al continente europeo y tirando a mano izquierda hacia el Sur, se habrá aposentado en tierras hispanas. Lo que también es muy factible es que pocos de vosotros podáis disfrutarla desde el 24 de noviembre, fecha oficial de comercialización, debido a dos poderosas razones. La primera, el recorte de unidades sobre las previstas en un inicio para su lanzamiento, que al igual que en Estados Unidos ha hecho que no más de 450.000 consolas hayan llegado a Europa (aunque las malas lenguas dicen que no pasarán de las 200.000). De ellas, entre 40.000 y 45.000 arribarán a nuestro país, y muchas de ellas ya estarán adjudicadas de antemano debido al sistema de reserva que ha establecido Sony. Aunque antes de Navidades se espera que lleguen refuerzos: 45.000 consolas más que según Sony se incrementarán hasta 300.000 antes de marzo del 2001. Y la segunda razón de la 'innacesibilidad' inicial de la PS2 tiene que ver con el bolsillo: 74.900 pesetas no son moco de pavo y si se le suman periféricos y algún juego el dispendio puede llegar a 100.000 pesetas del ala (¡glubs!). Los que puedan permitírselo tienen a su disposición la consola con el lanzamiento más exitoso de la historia y la mayor parrilla de juegos. ¡Fans (con posibles) de la PS2.... A por ella!

SOLA O ACOMPAÑADA

El *packaging* de venta al público de la PS2 no es muy fastuoso que digamos: a la consola hay que sumarle un Dual-shock 2, los cables de conexión a corriente y a la televisión y un disco de demos. Cómo el menú es más soso que una sopa de aire, habrá que echar mano de la cartera si uno desea grabar partidas, disfrutar de los modos para 4 jugadores de los juegos o darle un hermanito al flamante Dual Shock 2. A continuación os detallamos los precios oficiales de los primeros periféricos.

DUAL SHOCK 2 4.490 PESETAS
MEMORY CARD 2 6.990 PESETAS
MULTITAP 2 7.990 PESETAS
SOPORTE HORIZONTAL 2.490 PESETAS
SOPORTE VERTICAL 2.490 PESETAS

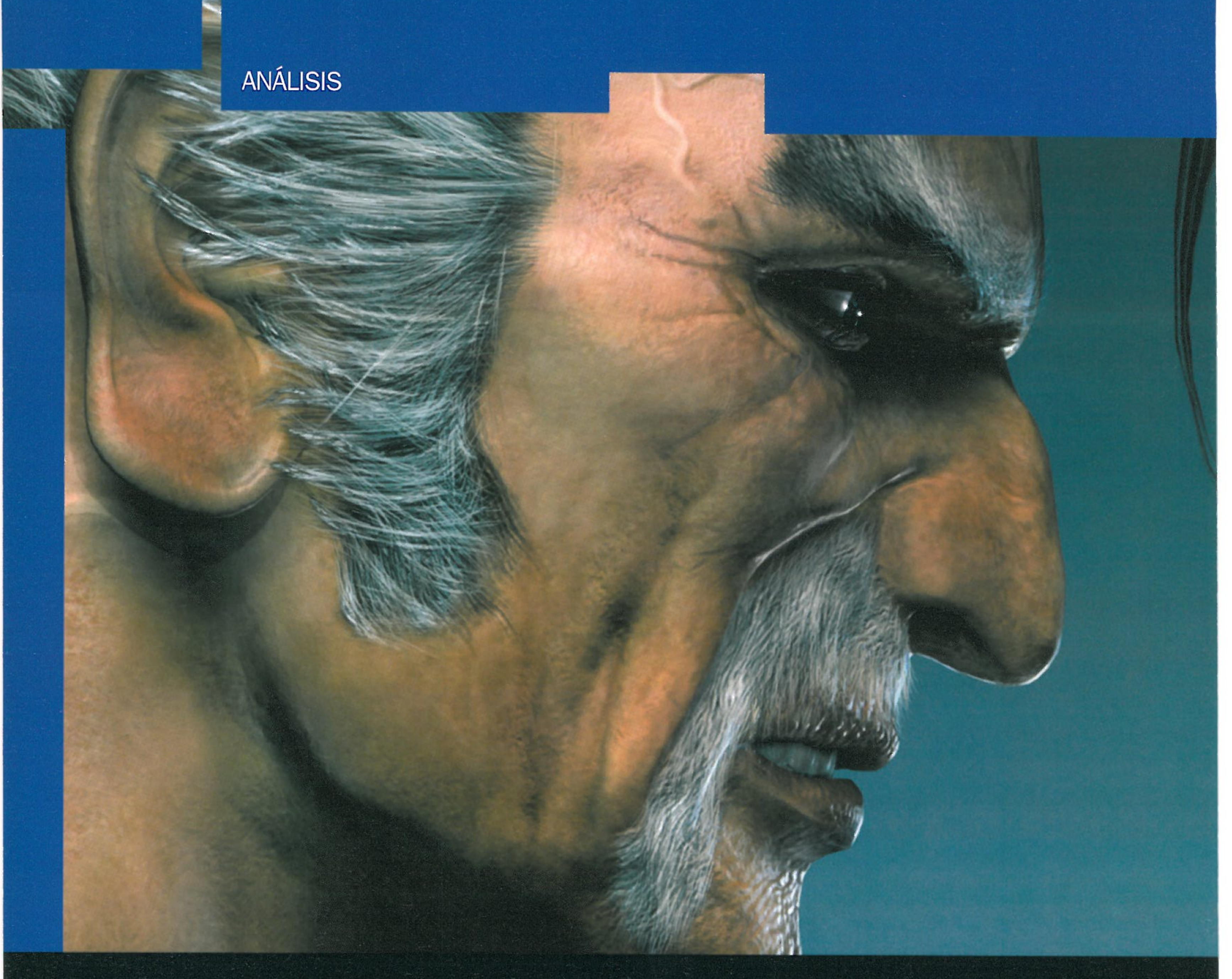




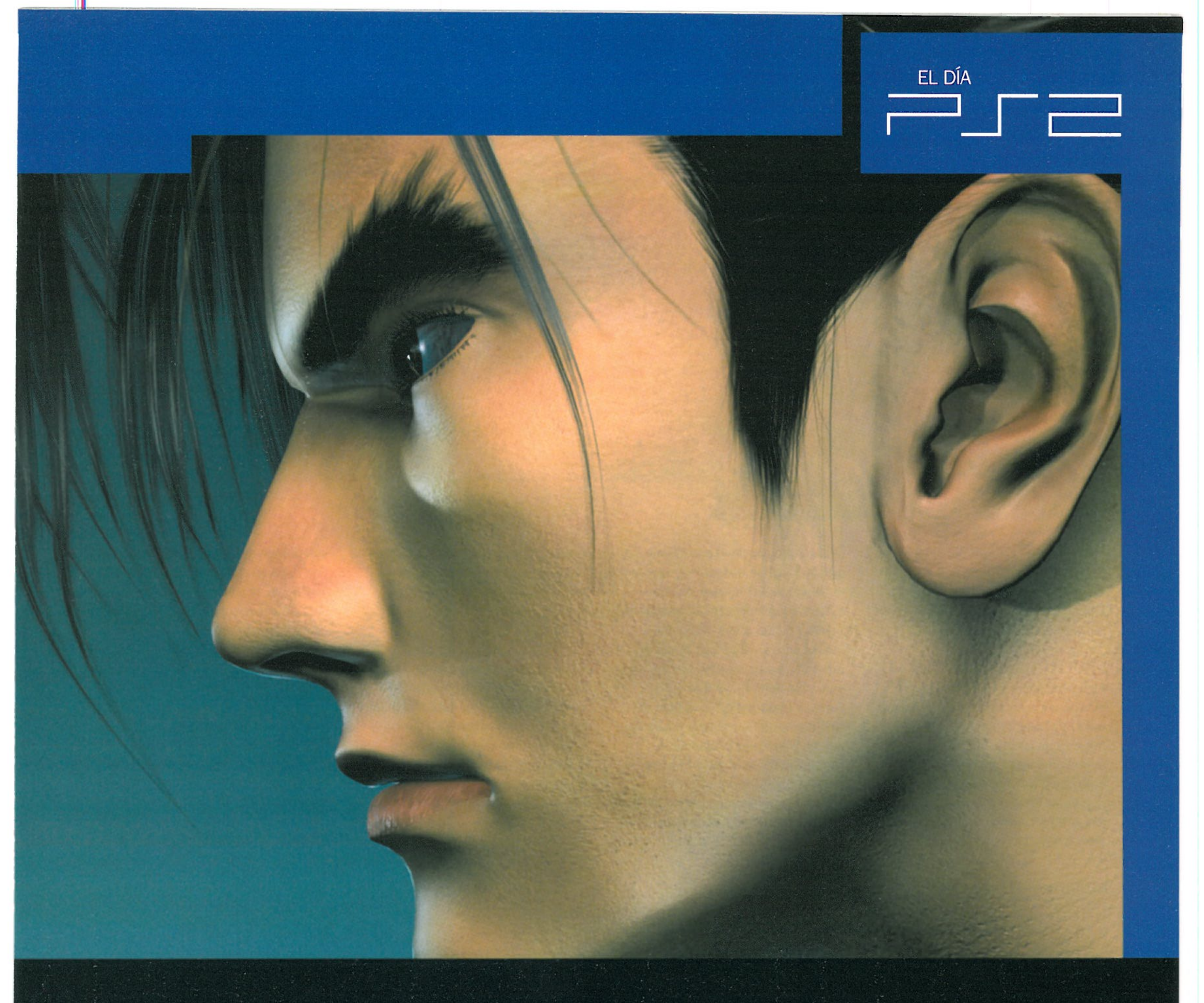
TREINTA Y TANTOS

Ninguna consola puede alardear de una lista tan extensa de juegos puestos a la venta junto a su comercialización como PS2. Pero salvo *Kessen, Dinasty Warriors 2* y *Smuggler's Run*, pocos de ellos dan la sensación de ser conceptualmente juegos de 128 bits y la mayoría no supone un salto de consideración (gráficos aparte) respecto a lo visto en 32 bits. Aunque desde luego hay donde escoger.

TÍTULO	GÉNERO	DISTRIBUIDOR
AquaAqua-Wetrix 2	Puzzle	Por confirmar
Armored Core	Estrategia	Acclaim
Disney's Dinosaurs	Estrategia	Ubi Soft
Dinasty Warriors 2	Beat'em-up	Acclaim
Driving Emotion Type-S	Conducción	EA
Eternal Ring	Action-RPG	Acclaim
Evergrace	Action-RPG	Acclaim
F1 World Racing Championship	Conducción	Ubi Soft
Fantavision	Puzzle	Sony
FIFA 2001	Deportivo	EA
Gradius III & IV	Shoot'em-up	Konami
International Track&Field	Deportivo	Konami
ISS	Deportivo	Konami
Kessen	Estrategia	EA
Madden NFL 2001	Deportivo	EA
Midnight Club: Street Racing	Conducción	Proein
RC Revenge Pro	Conducción	Acclaim
Rayman Revolution	Plataformas	Ubi Soft
Ready 2 Rumble 2 Round	Deportivo	Virgin
Ridge Racer V	Conducción	Sony
Silent Scope	Shoot'em-up	Konami
SSX Snowboard Supercross	Deportivo	EA
Super Bust A Move	Puzzle	Acclaim
Swing Away Golf	Deportivo	EA
Smugglers Run	Conducción	Proein
Tekken Tag Tournament	Beat'em-up	Sony
The Summoner	RPG	Proein
Timesplitters	Shoot'em-up	Proein
Theme Park World	Electronic Arts	EA
Top Gear Daredevil	Conducción	Por confirmar
Wild Wild Racing	Conducción	Friendware
X Squad	Shoot'em-up	EA



TEKKEN TAG TOURNAMENT

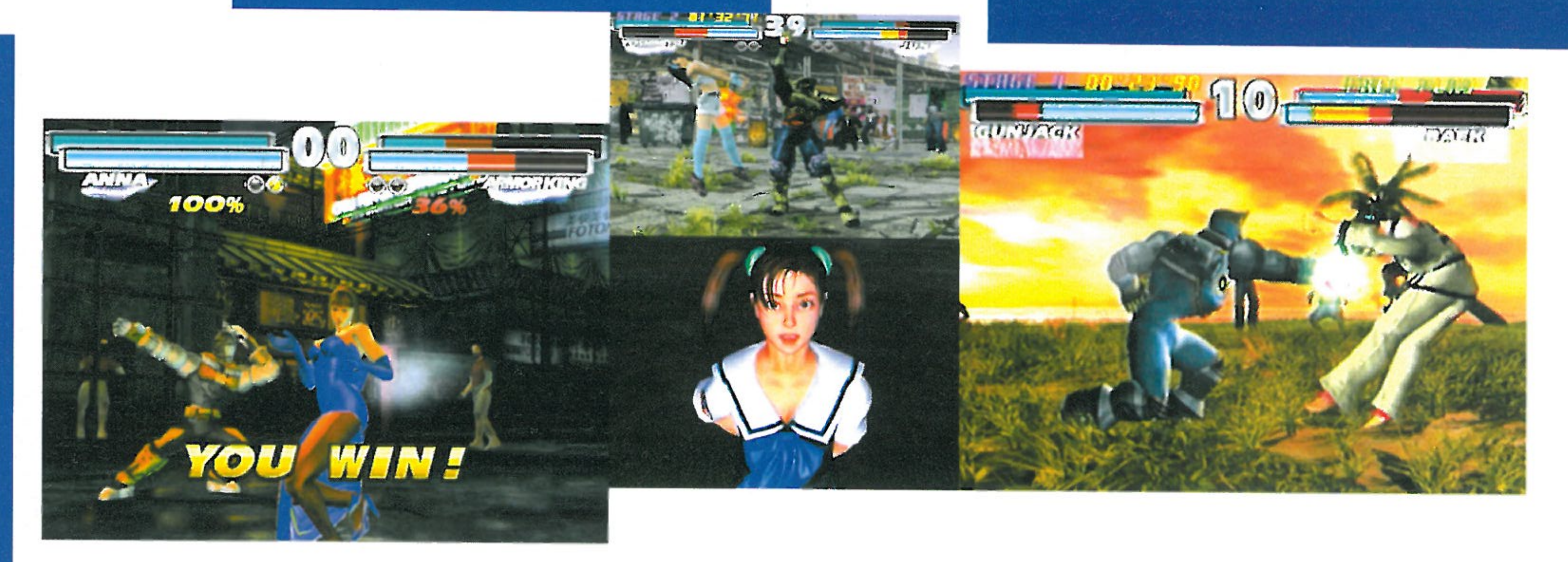


¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**

CON 'T' DE TAI-CHI

Nos duele. Mucho más que una llave rompe-píloros de King, que una patada destroza-paternidades (sí, justo ahí) de Anna Williams, o un soplamocos electrificado de Heihachi nos duele lo que se ha hecho con el esperado y prometedor *Tekken Tag Tournament* en su versión PAL. Y es que el juego que tenía todos los números para convertirse en el consorte estrella del lanzamiento de PlayStation 2 en nuestro país ha quedado relegado a un segundo plano debido a una mediocre adaptación al formato europeo, que ha dado





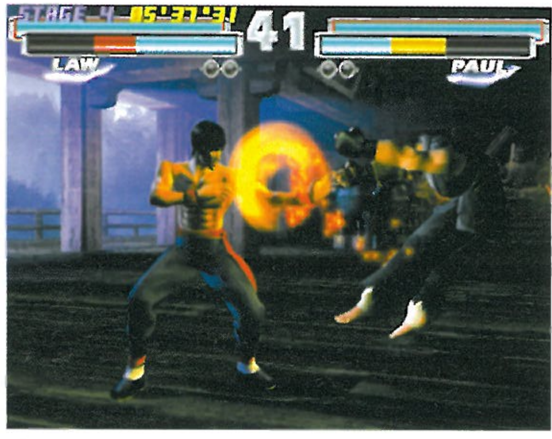
al traste con la mayor parte de la diversión (que os podemos asegurar era enorme) que generaba la versión japonesa, así como la recientemente lanzada en EEUU.

VAYA PAL-O DE CONVERSIÓN

Algo parecido a lo que nos ocupa ocurrió con la versión PAL de *Tekken 3* para PlayStation que, como en la mayoría de casos, iba algo más lenta que el original nipón. Pero es que en esta ocasión se han pasado. Parece que en el *Tekken Tag Tournament* PAL los ¡39! luchadores que forman el elenco seleccionable deben haber encontrado por fin la paz interior, ya que en muchas ocasiones, más que a un juego de lucha, parecerá que estemos jugando a un simulador de Tai-Chi gracias a sus pausados movimientos. ¡Si es que hasta el vídeo de la intro va más lento! Una auténtica lástima, ya que esto propicia unos *timings* a la hora de ejecutar combos y golpes bastante largos, y sobre todo elimina la sensación de estar peleando por tu vida en una agresiva y brutal competición. Algo que podría haberse solucionado (*Ridge Racer V* así lo ha hecho) optando por ofrecer los típicos bordes negros para reducir el área de juego, en lugar de ofrecer una conversión a pantalla completa.

TORTEANDO A CUATRO MANOS

Si hacemos un esfuerzo (bueno, más bien dos o tres esfuerzos) y conseguimos obviar esta sensible pérdida de velocidad y jugabilidad, encontraremos en *Tekken Tag Tournament* todos los elogiables elementos que ya os adelantamos en la previa de la versión japonesa. Cualquier fanático de la saga acabará más que saciado jugando con todos los personajes aparecidos hasta la fecha en recreativa más la jefa final Unknown, probando los nuevos (aunque escasos) golpes así como la posibilidad de tortear en compañía gracias a la incorporación del modo Tag. Aunque no tan elaborados como los de *Dead or Alive 2: Hardcore*, los combates por parejas incluyen nuevos combos (dependiendo del dueto que elijamos) y añade un mínimo elemento estratégico en las luchas, gracias al hecho de poder cambiar en cualquier momento de púgil mientras el otro recupera energía (como en cualquier título de la saga *Versus* de

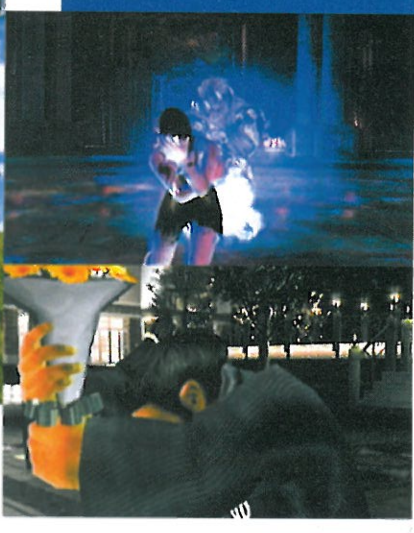












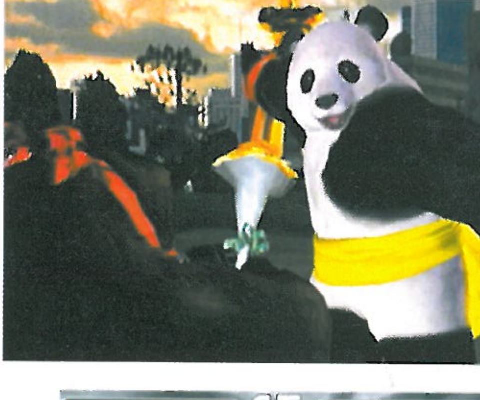
Capcom). Como veis, en parte por la falta de tiempo a la hora de desarrollar un nuevo *Tekken*, Namco ha optado por ofrecer mucho más de lo mismo ya que la jugabilidad, aunque ampliada hasta límites gigantescos, continúa siendo la misma sin innovaciones demasiado espectaculares.

SE MIRA PERO NO SE JUEGA

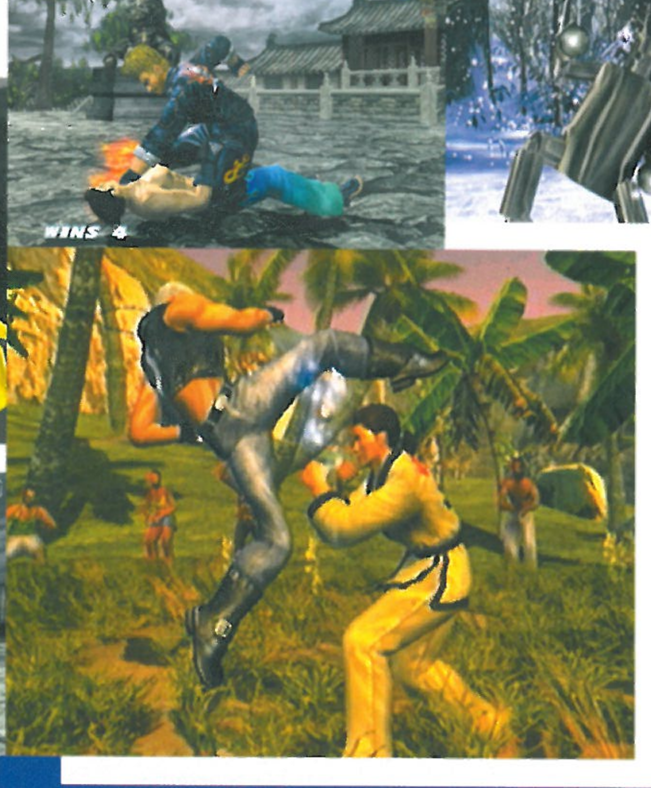
No ocurre lo mismo con la parte gráfica, que sólo merece un calificativo: abrumadora. Sencillamente, *TTT* es el juego, hoy por hoy, que muestra más fehacientemente las espectaculares capacidades gráficas de PlayStation 2. El trabajo con las texturas es magnífico, mostrando toda suerte de músculos recreados magistralmente y con un movimiento impecable, las mejores animaciones faciales hasta el momento, efectos de ropa y pelo, explosiones, efectos de luz, partículas que se desprenden con cada golpe... Mención aparte merecen los escenarios, auténticas recreaciones de patios de escuelas, templos y dojos plagados de colegiales, monjes, soldados Mishima o señores que pasaban por ahí para ir a la compra gritando y realizando toda suerte de monerías. Si todo ello lucía de una manera increíble en la versión japonesa, el —lento— *Tekken Tag Tournament* PAL supera lo insuperable al implementar el *anti-aliasing* de una manera soberbia, mostrando unos gráficos aún más 'pulidos' y suavizados (sólo hay que fijarse en los primeros planos de la armadura de Yoshimitsu, o en las chaquetas de Paul o Jin).

Estamos ante el *Tekken* más completo, variado y sobre todo impresionante visualmente hablando. Y sobre todo, es el título de la saga que más duración tiene, porque vista la velocidad a la que se desarrollan los combates tardaremos mucho más tiempo en ejecutar golpes, levantarnos, encadenar combos y ganar rounds. Bromas aparte, nos sentimos decepcionados ante lo que pudo haber sido y no fue. Aunque *TTT* sigue siendo un juego recomendable nos ofrece una de cal (el anti-aliasing) y una de arena (la lentitud), y demuestra lo bien que lo pueden hacer los desarrolladores y lo mal que lo pueden hacer los encargados de una conversión.

Abajo: "¡Cómo te atreves a regalarme flores! Nunca tuve un pretendiente tan *osado*".







ARRIBA

- EL MEJOR TEKKEN DE TODOS LOS TIEMPOS
- PARTE GRÁFICA SOBERBIA
- LA MEJORA DEL ANTI-ALIASING

ABAJO

- LEEEEEEENNN...
- ...TTOOOOOOO
- INNOVACIONES JUGABLES MÍNIMAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN





RIDGE RACER V

A 128 BITS POR HORA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Al igual que el primer *Ridge Racer* fue el acompañante de lujo de la PSX en su aparición en el mercado, este *Ridge Racer V* supuso en Japón el mejor compañero de la PS2 en su lanzamiento. Y con más de 750.000 copias vendidas hasta la fecha, se puede decir que es el juego de la 128 bits de Sony de mayor éxito comercial. ¿Por simple paranoia nacional nipona? Creemos que no, pues aunque esta quinta entrega no supone el shock tecnológico que representó su abuelo y tiene menos profundidad de juego que *RR Type 4*, es una notable manera de bautizar la nueva consola por una de las pocas compañías (junto a Konami y Koei) que ha demostrado que 128 bits dan para algo más que para soporíferos fuegos artificiales y absurdo esquí aéreo: nos referimos a los señores de Namco.

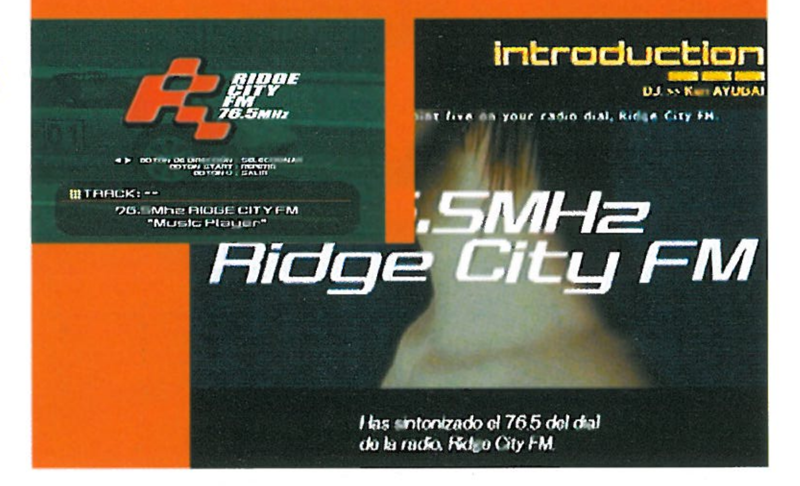
DEPRISA, DEPRISA

Si hay un sinónimo de buena factura técnica, clásica jugabilidad y 'pique' elevado al cubo ése es Namco. Y en *RRV* esta compañía nipona demuestra que, aun contando con menos tiempo para hacer su faena que un novillero

SI HAY UN SINÓNIMO DE BUENA FACTURA TÉCNICA, CLÁSICA JUGABILIDAD Y PIQUE ELEVADO AL CUBO ÉSE ES NAMCO

DÍAS DE RADIO

Fieles a su tradición de revestir cada *Ridge Racer* de una ambientación y un diseño de menús atractivamente vacilón y sofisticado, Namco sitúa este *Ridge Racer V* en Ridge City, una imaginaria ciudad con la bella Ai Fukami (aspirante a sustituta de la inolvidable Reiko Nagase) como anfitriona. Asimismo, contaremos con la presencia sonora de Dj. Ken Ayugai de la estación de radio Ridge City FM como presentador y pinchadiscos musical de nuestras correrías. Lástima que la banda sonora del juego sea bastante irregular y junto a temas de techno excelente nos encontremos auténticos atentados sonoros que convierten en música celestial las *performances* de Cañita Brava.







Todos los Ridge Racer son hiperveloces y este, desde luego, no es manco (en realidad es Namco).

de tercera, es un valor seguro. Sin duda gran parte de los defectos de este título son debidos a su precipitado desarrollo: el horrible modo para dos jugadores ultra-neblinoso parece estar programado en un fin de semana, el hecho de poder disfrutar de sólo 7 tramos con pocas variaciones entre ellos (todos pertenecen a la misma ciudad) huele a estratagema barata para no gastar mucho tiempo en texturas y diseño de escenarios, y la señorita Ai Fukami está penosamente desaprovechada (no estaría mal que los desarrolladores hubieran echado un vistazo a cierta escena con ducha, agua y una rubia en paños menores de cierto juego de Square que empieza por *Parasite Eve* y acaba por *II*.)

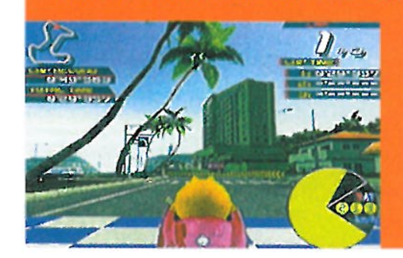
GRACIAS A LA ACERTADA CONVERSIÓN PAL EL JUEGO CONSIGUE MANTENER INTACTA SU TREMENDA SENSACIÓN DE VELOCIDAD

Ahora bien, cuando uno se pone a los mandos de uno de los 15 bólidos *made in* Namco que presenta el juego, le da caña al acelerador y comienza a sortear alguno de los ¡13! contrincantes que nos encontremos en cada carrera en medio de hiperdetallistas y solidísimos entornos urbanos con unos efectos de iluminación ¡a-lu-ci-nan-tes! y detalles de calidad como las chispas que sueltan los bajos de los coches... el espíritu *Ridge Racer* brilla más que nunca. Aspectos como el perceptible pop-up o la poca variedad de recorridos (veremos la misma curva o la misma palmera una y otra vez pese a disfrutar de diferentes circuitos, por lo que es fácil acabar cogiendo cierto complejo 'tío-vivo') dejan algo de regusto amargo. Pero todo esto es compensado con creces gracias a la enorme jugabilidad de este título, aún más arcade que *RR Type 4*, el tremendo pique que llega a suscitar y su acertada conversión PAL (hay un par de buenos bordes en plan *cinemascope*, aunque después de lo visto en *Tekken Tag Tournament*, la solución adoptada sabe a gloria). Estos bordes son de agradecer sobre todo porque consigue mantener intacta la increíble sensación de velocidad que disfrutaremos con la vista subjetiva. Y es que la perspectiva exterior, pese al enorme tamaño del coche y los impresionantes reflejos en tiempo real en la chapa, nos sigue pareciendo igual de obviable que siempre a nivel jugable.

Las competiciones de *RRV* no son nada del otro mundo, los modos de 'diseñe su coche' y 'escuche nuestra música' ya los habíamos visto en *RR Type 4*, y sólo la posibilidad de recorrer las pistas en dirección inversa dota de algo de originalidad al juego. Pero cuando uno conduce su Toreador una bella noche estrellada a toda velocidad o aprecia las impresionantes repeticiones sabe que está ante uno de los títulos más espectaculares, adictivos y divertidos de la primera hornada de PS2. Es sólo *Ridge Racer*, pero nos gusta.

BIENVENIDO MR. PACMAN

Es redondo, amarillo, le encantan los cocos y no es un mono gordo con difteria: el viejo señor Pac-Man es el invitado estrella en *Ridge Racer V*. Después de habernos recorrido la friolera de 3.000 km tendremos a nuestra disposición al bueno de Pac-Man con utilitario incluido, y si ganamos su carrera podremos manejar incluso a sus 'colegas' los fantasmas a bordo de coquetas vespinos.





ARRIBA
- TÉCNICAMENTE NOTABLE
- TREMENDA SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- JUGABILIDAD Y ADICCIÓN 100% NAMCO

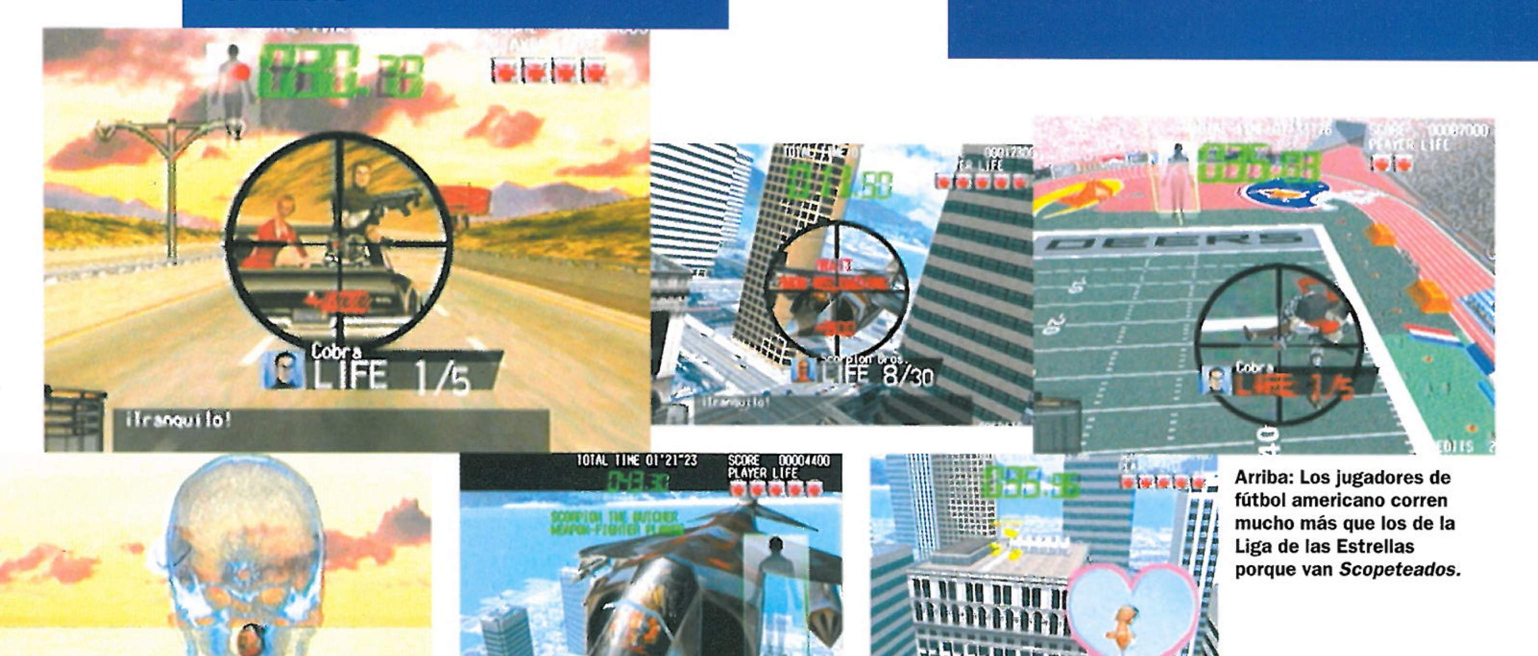
ABAJO
- POCA VARIEDAD DE ESCENARIOS Y CIRCUITOS
- PATÉTICO MODO 2 JUGADORES
- SIN INNOVACIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN





Arriba: Los jugadores de fútbol americano corren mucho más que los de la Liga de las Estrellas porque van *Scopeteados*.

SILENT SCOPE

APUNTA... DISPARA Y ¡JUEGA!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ARCADE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Cualquier jugón habitual de los salones recreativos conocerá bien la 'máquina del rifle', es decir, *Silent Scope*, o bien su espectacular secuela *Silent Scope 2: Dark Silhouette*. Sin duda, son unos arcades revolucionarios en el campo de los shoot'em-ups subjetivos, en los que prima la precisión por encima del 'ametrallando que es gerundio'. En ellos, nos ponemos en la piel de un francotirador que debe mostrar su manejo del *sniper* y su sangre fría friendo a balazos una enorme tropa de malos. Konami ha decidido trasladar la primera entrega de la serie a PS2, y aunque no se hayan añadido los suficientes extras como para alargar mucho su corta duración, os podemos asegurar que tanto por adicción como por tensión suscitada éste es uno de los títulos más divertidos de los primeros lanzamientos para PS2.

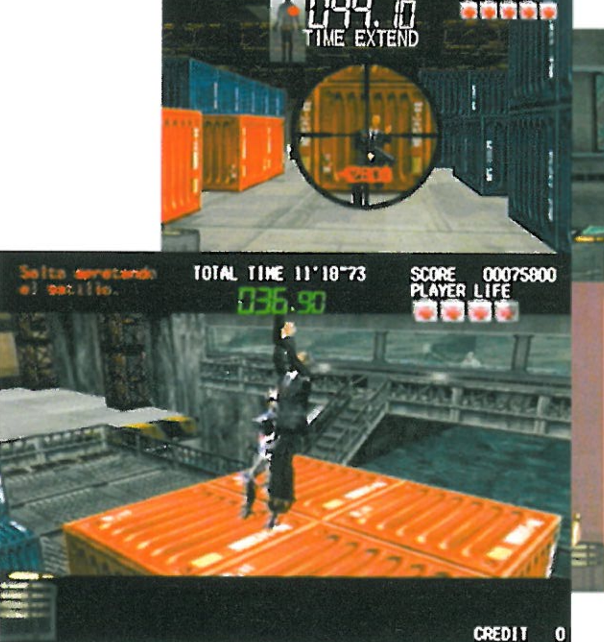
GRACIAS A SU SENCILLEZ DE MANEJO Y SU NOTABLE FACTURA TÉCNICA SILENT SCOPE SE PUEDE CONSIDERAR UNA CONVERSIÓN PERFECTA DE LA RECREATIVA

EL MALVADO BUENO, ES EL MALVADO MUERTO

Elementos del argumento de *Silent Scope*: a) banda de terroristas malos que se encaprichan con que su dictador favorito salga del trullo, b) familia presidencial americana al completo (papá, mamá e hija) que las va a pasar canutas y c) honrado francotirador (tú) que deberá convertirse en el nuevo héroe americano. A partir de aquí nuestro objetivo es simple: rescatar al pobre presidente y su prole secuestrada a base de disparos a tutiplén eliminando a cualquier malvado que se nos ponga en el camino y evitando los famosos 'daños colaterales'. No dispondremos del rifle de la recreativa (para desolación de Charlton Heston y compañía), ni siquiera de una posible compatibilidad con pistola de luz, algo que no hubiera estado nada mal. Aun así la inteligente mecánica adoptada por el juego es muy acertada: mediante un botón efectuaremos un espectacular zoom sobre nuestros objetivos cual paparazzi en busca de carnaza o mantendremos la vista alejada, mientras con el mando analógico o digital movemos nuestro punto de mira por el escenario. Desde luego, no nos costará mucho olvidar el rifle de marras y engancharnos como posesos al Dual Shock 2, gracias a esta sencillez de manejo y a la notable factura técnica del juego que, sin mostrar las enormes capacidades de la PS2 (los fondos parecen pintados a mano por Benito y Manolo de *Manos a la obra*) supone una conversión perfecta de la recreativa con algunos aspectos mejorados (como las animaciones de los enemigos).

LO BUENO, SI BREVE...

En el modo Historia nos esperarán seis fases con algunos caminos alternativos en las que dispararemos desde los tejados de los rascacielos, efectuaremos trepidantes persecuciones en la autopista, nos





las veremos con un caza de guerra a bordo de un helicóptero, nos infiltraremos en un bosque más oscuro que el ombligo de una cucaracha o tendremos que hacer una visita poco relajante a un tenebroso hotel infestado de señores que en vez de hacer las camas o servir la comida se dedican a dispararnos sin compasión (en una fase que recuerda bastante a la versión PlayStation de *Time Crisis*). Unos cuantos jefazos finales que animarán la fiesta, un tiempo límite que nos mantendrá constantemente en tensión y unos niveles de dificultad que no desmerecen en nada a la recreativa y nos incitarán constantemente a echar 'una partidilla más' completan los alicientes de un título que lamentablemente también presenta importantes puntos débiles. El más evidente es la cortísima duración del modo Historia, algo aliviada por el nuevo modo Entrenamiento y los modos Time Attack o Shooting Range, aunque también hay que tener en cuenta la ausencia de modos

EL TÍTULO DE KONAMI SUPONE UNO DE LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS MÁS INTERESANTES DE PS2 YA QUE TRANSMITE UNA DIVERSIÓN Y TENSIÓN BREVE PERO TREMENDAMENTE INTENSA



Multijugador o la falta de nuevos niveles no vistos en la recreativa. Pero aun teniendo en cuenta que los juegos de PS2 no son precisamente baratos y que *Silent Scope* se puede acabar en un suspiro, el título de Konami supone uno los primeros lanzamientos más interesantes de PS2, ya que consigue transmitir una diversión breve pero tremendamente intensa. Seguro que es amortizado por los fanáticos de la coin-up.

TIRO AL BLANCO

El único añadido de la versión para PS2 respecto a la recreativa es el modo Training, que nos permitirá acceder a cuatro divertidos y adictivos mini-juegos. Nuestro objetivo será disparar a cuantos blancos mejor sin hacer pupita a los inocentes que pasen por ahí, acertar sin margen de error en los objetivos que se nos indiquen o mostrar nuestra puntería en blancos que aparecen y desaparecen repentinamente, todo ello en un tiempo límite. Sin duda alguna lo más atractivo de estos mini-juegos es el impagable diseño de los blancos contra los que tengamos que acertar: Pamelas Andersons de pacotilla luciendo cuerpo serrano, señores despistados con paraguas, policías con una barriga digan de todo un señor Holybear...



ARRIBA

- GRAN ADICCIÓN Y TENSIÓN DE JUEGO
- BUENA JUGABILIDAD
- CONVERSIÓN PERFECTA DE LA RECREATIVA...

ABAJO

- ...PERO CON POCOS AÑADIDOS
- CORTO, CORTO, CORTO
- TREMENDAMENTE DIFÍCIL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	2
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN 



Abajo: "Que no, Patxi, que no, jobar. Aunque te hayan dicho que 'la gasolina esta por las nubes' no hace falta llegar hasta ellas con el coche para repostar".

SMUGGLER'S RUN

CONTRABANDO QUE ES GERUNDIO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ANGEL STUDIOS**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Hay veces en que un desconocido puede, contra todo pronóstico, llevarse el gato al agua. Lo ha demostrado Gaspar Llamazares en Izquierda Unida, el imberbe Raúl en las ventas de discos veraniegas, Tamara en las revistas del corazón y *Smuggler's Run* en PS2. Tanto a nivel técnico como jugable, este simulador de contrabandista fronterizo se ha convertido en un título ideal para jugar por primera vez con los 128 bits de Sony.

Para empezar *Smuggler's Run* tiene unos efectos físicos espléndidos. Desde el barranco más profundo a la cima de la montaña más alta, el comportamiento del vehículo varía ostensiblemente dependiendo de cuáles sean las superficies, el peso o el impulso. El juego transmite con pasmoso realismo el 'doloroso' crujido tras un enorme y temerario salto desde lo alto de una catarata helada, o la sutil pérdida de control cuando el coche se hace un poco menos pesado al llegar a la cresta de una colina.

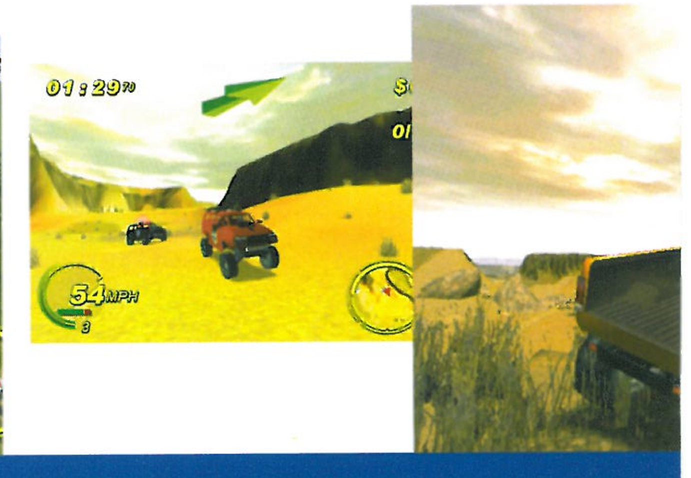
A CAMPO TRAVIESA

Estas complejas rutinas sustentan una estructura de juego bien sencilla. Inmerso en el submundo del contrabando moderno, nuestro trabajo consiste en recoger y dejar todo tipo de mercancías de dudosa legalidad al volante de una serie de saltarines vehículos todoterreno. Lo que esto quiere decir es que, bien transportemos armas robadas o uranio, vamos a tener que conducir a un punto de destino y luego a otro. Si bien esta simplicidad es lo único que se podría esgrimir como crítica para atacar a *Smuggler's Run*, la verdad es que no es un punto negativo: hay que pensar en este juego como un *Driver* de 128 bits en tierras salvajes. Tampoco es que las localizaciones remotas contribuyan a unas misiones tranquilitas o un ritmo lento, ya que además de los estrictos límites de tiempo hay polis

NUESTRO TRABAJO CONSISTE EN RECOGER Y DEJAR TODO TIPO DE MERCANCÍAS DE DUDOSA LEGALIDAD AL VOLANTE DE UNA SERIE DE SALTARINES VEHÍCULOS TODOTERRENO











Derecha: Pese a los malos augurios de los ecologistas, el caudaloso Ebro apenas ha cambiado tras el trasvase.





dementes y bandas de traficantes rivales que harán lo que sea para acabar con tus chanchullos (sólo echamos en falta domingueros campestres armados con sus clásicas barbacoas modelo "¡Que alguien llame a los bomberos!"). Los rivales intentan largarse con tu género; los pegadizos polis te embisten, echan la parte de atrás de sus vehículos contra ti y se te cruzan para hacerte perder unos valiosos segundos, o directamente para frenarte y poder arrestarte.

VEO, VEO

La búsqueda de la ruta más rápida entre los puntos de control añade vidilla a esos niveles en los que nos estancamos más y más conforme aumenta la dificultad. ¿Que siempre se acaba el tiempo antes de alcanzar ese último punto de control? Tal vez haya un puente en algún sitio por el que cruzar el río con mayor rapidez (no, no hay tiempo para pasarse por la gran superficie de turno a buscar la oferta 'compre tres PS2 y llévese un útil cable para enchufarlas de regalo'). Planear una ruta a la carrera suele ser decisivo para el éxito, tarea que se ve facilitada por la vasta y pasmosa distancia de mapeado de *Smuggler's*. Tampoco hay rastro de falsos fondos a modo de bucle; si vemos algo a varios kilómetros de distancia, podremos llegar hasta allí. Por si te interesa saber adónde va a parar toda la potencia extra en un juego de PS2 sólo hay que subir a lo alto de algún cerro y mirar alrededor: es asombroso. Y encima todo tiene un aspecto mucho más orgánico de lo habitual. La ostensible malla de toscos bloques de metro y medio de *Tomb Raider* queda ahora tan lejos como las curas con sanguijuelas, las ejecuciones públicas y las canciones de Georgie Dann (bueno éste último aún no, pero la humanidad tiene que avanzar por fuerza).

A todo ello hay que añadirle la baza del juego para dos usuarios simultáneos a pantalla partida más divertido visto hasta ahora en PS2 (olvidaos de las trallas, perdón, las tracas de petardos de *Fantavision*), cosa que convierte a *Smuggler's Run* en un título poco menos que ideal para alardear de nueva consola con los amiguetes.

LA REACCIONES DEL VEHÍCULO VARÍA OSTENSIBLEMENTE DEPENDIENDO DE CUÁLES SEAN LAS SUPERFICIES, EL PESO O EL IMPULSO





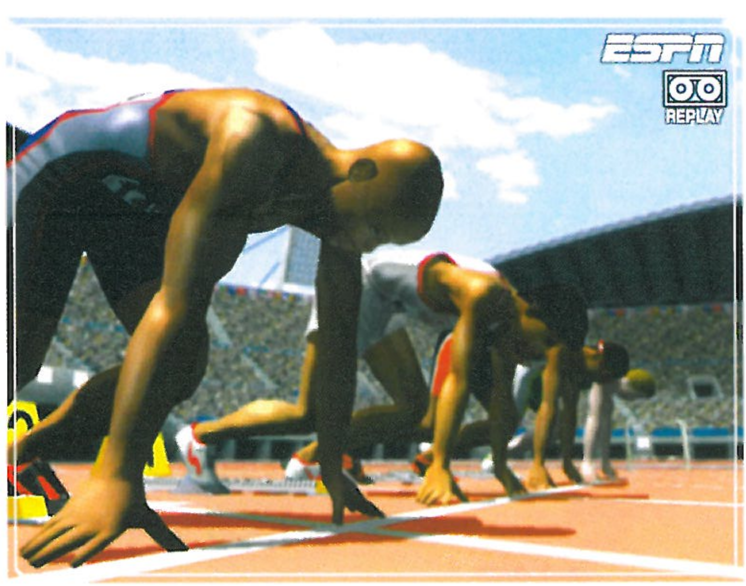
ARRIBA
HORIZONTE INFINITO
GRAN MODO DOS JUGADORES
LOS EFECTOS FÍSICOS

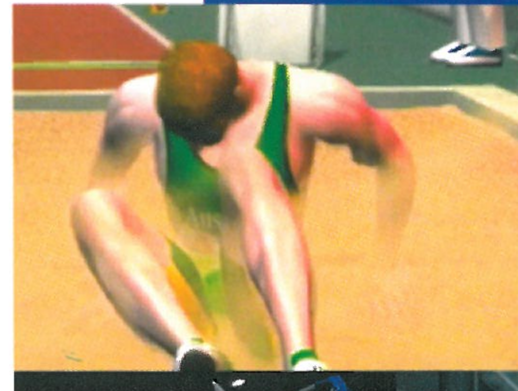
ABAJO
CONCEPTO SIMPLISTA
QUE TE COMPRES OTRO JUEGO CON NOMBRE MÁS POPULAR

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN  





Abajo: **"No sé qué me pasa hoy, que no gano ni a tiros".**



ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

SALTO DE 128 BITS DE LONGITUD

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KCEO**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Malos pensamientos y *Tomb Raiders* aparte: ¿cuál ha sido el divertimento que más callos ha formado en nuestros dedos en la historia de los videojuegos? Efectivamente, estamos hablando de la vetusta y deportiva saga de Konami *Track and Field* (¿alguien recuerda aquellos míticos *Hyper Sports*?) que tras su última visita a los 32 bits de Sony, ha decidido hacer carrera en PlayStation 2. Una carrera merecedora de medalla, copa, café y puro, ya que a una parte técnica sobresaliente *ESPN International Track&Field* ha conseguido unir nuevas e interesantes innovaciones en su mecánica.

KONAMI SE LAS HA INGENIADO PARA QUE LA MECÁNICA DE ALGUNAS DE LAS 12 PRUEBAS VAYA MÁS ALLÁ DEL CLÁSICO 'MACHAQUEO DE BOTÓN'

ORO GRÁFICO

Este nuevo título deportivo supone una auténtica lección de, entre otras cosas, cómo realizar *motion capture* (capturas de movimientos reales) de una manera magistral. Para ello Konami ha contado con la colaboración de prestigiosos deportistas como Jeff Hartwig, Ato Boldon o Maurice Green (de los cuales el juego incluye un serie de vídeos). El resultado es asombroso: los movimientos son suaves y fluidos, de un realismo tal que el juego puede ser confundido con una retransmisión televisiva si se ve a unos metros de distancia. Esto no sólo se aplica a las pruebas en sí, sino a toda la gama de movimientos y parafernalias que ejecutan los deportistas antes (como ajustarse las zapatillas, calarse bien el gorro de nadar) o después de realizar el ejercicio (abrazos de júbilo en los 100 metros, o el planchazo de espaldas de celebración de los campeones en halterofilia). Aunque, en honor a la verdad, también cabe resaltar la baja calidad de muchos de los entornos de los estadios. Sobre todo es digna de mención la presencia del público, formado por manifestaciones organizadas de píxeles puestas de manera que se parezcan más o menos a unos señores que están viendo las pruebas.

Además de esta impresionante (con algunas lacras) parte gráfica, Konami se las ha ingeniado para que la mecánica de algunas de las 12 pruebas vaya más allá del clásico 'machaca-el-botón-hasta-el-infarto-de-corazón', como es el caso de la



Gimnasia Rítmica o la Barra Horizontal. Con todo ello, la mayoría de los desafíos de este nuevo *Track&Field* son ultraadictivos, algo que alcanza cotas inimaginables en los modos Multijugador (hasta 4 jugadores), aunque precisamente este enorme 'pique' que genera el juego provoca que la duración para un solo jugador sea bastante corta... A pesar de que la mayoría de pruebas están más o menos compensadas tanto a nivel técnico como jugable (todavía tenemos el susto en el cuerpo gracias a fases como la de *kayak* de *Sydney 2000*), hay competiciones como la de tiro al plato de las que, en pocas palabras, cuesta horrores desengancharse. Definitivamente, tanto a nivel técnico (salvo algún que otro pixelón en el público) como a nivel jugable, Konami ha conseguido aupar al podio de los 128 bits al que será, a menos que alguien programe lo contrario, el juego olímpico de referencia en el mundo de los videojuegos.

LOS MOVIMIENTOS SON TAN REALISTAS QUE EL JUEGO PUEDE SER CONFUNDIDO CON UNA RETRANSMISIÓN TELEVISIVA SI SE VE A UNOS METROS DE DISTANCIA

GYM GYM REVOLUTION

¿Gimnasia Rítmica? ¿Cómo han podido compatibilizar los señores de Konami una prueba de tal elegancia con una mecánica tan basta como la de aporrear botones? La respuesta es... de ninguna manera, ya que para la ocasión han echado mano del manejo de su archiconocido *Dance Dance Revolution*. Es decir: deberemos pulsar una serie de direcciones en función del ritmo de las melodías que escuchemos (hay 4 diferentes, ¡coleccionalas!).







ARRIBA
- GRÁFICAMENTE ESPECTACULAR
- ADICTIVO A TOPE
- NUEVAS MECÁNICAS DE JUEGO

ABAJO
- ALGÚN PÍXEL SUELTO QUE OTRO
- CORTO PARA 1 JUGADOR
- SI NO TE GUSTAN LOS TRACK&FIELD...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●



ISS ¿SER *ISS* O NO SER?

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MAJOR A TEAM**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

ISS puede verse desde dos perspectivas distintas: si se considera como uno de los primeros juegos de fútbol de PS2 el resultado es bastante aceptable pues presenta una buena jugabilidad, un montón de equipos (100 selecciones nacionales y 50 selecciones sub-23) e incluso un modo scenario que recrea los partidos más emocionantes de la última Eurocopa (incluido el famoso penalti que Raúl mandó hacia Pernambuco y la Conchinchina). Pero si nos fijamos en la compañía editora del juego y en su título el resultado es agridulce: no es lo mismo Konami Tokyo/*Winning Eleven* que Major A Team/*Perfect Striker*.

UN *ISS* PARTICULAR

Si Konami exprimió la PSX más que Julio Iglesias las bondades de la cirugía plástica en su fabuloso *Winning Eleven 4*/*ISS Pro Evolution*, en este caso Major A Team, desarrolladores de la saga *Perfect Striker*/*ISS* para Nintendo 64 no han sido capaces de dar una espectacularidad y atractivo equivalente al primer juego de la serie para PS2. Cierto es que la alta resolución de la imagen y algunos detalles como la realista apariencia del césped tienen aroma a 128 bits, pero las pobres repeticiones y secuencias de celebración de los goles, el poco atractivo diseño de las caras de los jugadores (el oso de peluche recauchutado de Holybear tiene más apariencia realista) y algunas chirriantes animaciones parecen realizadas con muy poca alegría. Afortunadamente el auténtico agujero negro de la versión japonesa del juego, sus bochornosas ralentizaciones propias de una moviola de a duro, ha sido pulcramente eliminado en la conversión PAL.

Aquellos que jugaron a *ISS Pro Evolution* encontrarán una buena fluidez de juego con rápidas paredes, jugadas al primer toque y pases al hueco, así como una elevada inteligencia artificial de nuestros contrarios que les puede resultar familiarmente puñetera, pero debido a la menor variedad de animaciones y combinaciones y al toque más arcade a lo *Perfect Striker* la sensación de realismo y profundidad de juego dista de ser la misma. Eso sí, lo que sin duda marca un hito este juego es la aparición (¡por fin!) de nombres reales de jugadores en un *ISS*, pero lamentablemente este hecho se circunscribe a las selecciones nacionales y no aparecen clubs por ningún sitio.

ISS es un correcto juego de fútbol y puede ofrecer buenos momentos de diversión a aquellos que encuentren *FIFA 2001* demasiado "accesible", pero los fanáticos de la saga que busquen una traslación con toda su fuerza a PS2 haría mejor en esperar al próximo *Winning Eleven 5*... si son capaces de resistir la tentación.

LO QUE SIN DUDA MARCA UN HITO EN ESTE JUEGO ES LA APARICIÓN DE NOMBRE REALES DE JUGADORES



-A ver si empieza el partido ya.
-Sí, que con el calor que hace al final nos va a dar una *ISSolación*.

ARRIBA
NOTABLE CONVERSIÓN PAL
¡POR FIN NOMBRES REALES!
JUGABILIDAD QUE RECUERDA ALGO A *ISS PRO EVOLUTION*

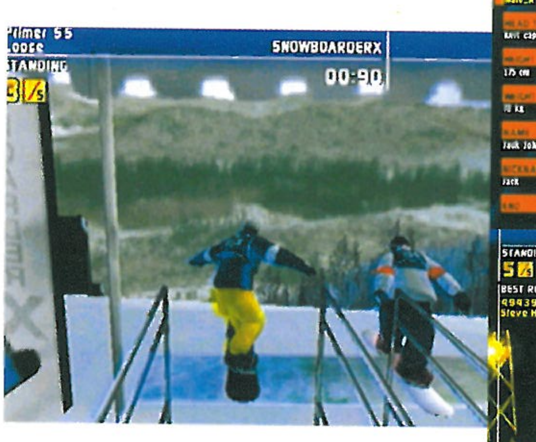
ABAJO
TÉCNICAMENTE MEJORABLE
NO HAY CLUBES
¡QUEREMOS UN ISS 'PATA NEGRA'!

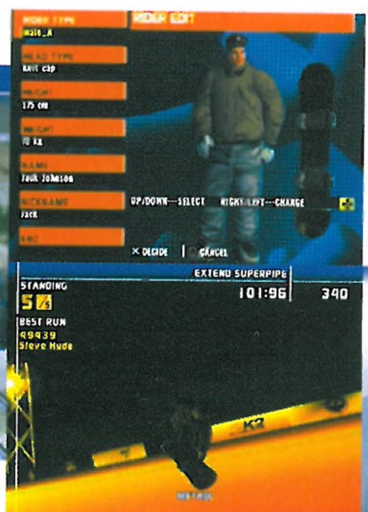
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN 

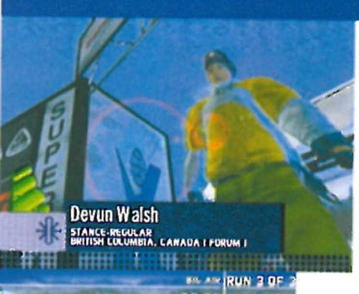














ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

NIEVE DURA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Dentro de la línea de juegos deportivos de Konami patrocinados por la cadena televisiva norteamericana ESPN llega a nuestro país junto a la PS2 este representante del *snowboard*. Si normalmente los juegos de *snow* de PSX han mostrado un enfoque 'vacilón-fantasmero', en su primera incursión en PS2 Konami ha decidido intentar respetar al máximo la escrupulosidad y la verosimilitud. El resultado ha sido un juego que, a pesar de su alto nivel de exigencia, puede dejar muy satisfecho al amante (más purista, eso sí) del deporte de las tabla de planchar como medio de transporte.

ESTE ES UN JUEGO QUE A PESAR DE SU ALTO NIVEL DE EXIGENCIA PUEDE DEJAR MUY SATISFECHO AL AMANTE MÁS PURISTA DEL SNOWBOARD

FÍSICA, FÍSICA

Olvidaos de encadenar veinte mil trucos seguidos cual Redacción de Planet jugándose la paga extra al mus o *grindear* hasta en el picaporte de una puerta de servicio: en el título de Konami las leyes físicas imponen, nunca mejor dicho, su ley, de manera que alcanzar una velocidad vertiginosa cuesta lo suyo, y combinar trucos en el aire es más difícil que adivinar a simple vista la edad biológica de Michael Jackson. Los más fanáticos practicantes del *snow* disfrutarán de lo lindo y podrán enfrentarse a 15 profesionales reales de la tabla en diferentes pruebas de velocidad, salto, *quaterpipe* o *superpipe* en 6 escenarios diferentes recreados con una enorme calidad gráfica y un mínimo pop-up. Aunque si lo que deseamos es hacer trucos sin tener en cuenta cuestiones más o menos realistas podremos acabar más hartos de la nieve que Papá Noël con todos sus renos juntos.

Dispondremos de un modo Carrera en el que crearemos nuestro propio *snowboarder* y disputaremos diferentes pruebas para acceder a nuevos niveles de competición, editaremos nuestro propio vídeo de peripecias y contaremos con divertidas competiciones multijugador. Pero pese a ello y el notable nivel técnico del juego (sólo empañado por unas animaciones a la hora de besar el suelo que recuerdan al Papa y una poco espectacular sensación de velocidad) no podemos recomendar este *ESPN X-Games Snowboarding* a todos los públicos. Si te apasiona el *snowboard*, te entusiasmará el juego; pero si la única nieve que ves en tu vida es la del pesebre navideño, este título se te puede indigestar más que una docena de polvorones caducados.

AL RICO VÍDEO

Buena culpa de que el juego aparezca en formato DVD la tiene la gran cantidad de videoclips que se incluyen para dar aún más *glamour* al producto. Además de los videos de diferentes productoras que muestran unos espectaculares saltos de vértigo sobre tremendos desniveles, también podemos apreciar los *spots* publicitarios de variadas marcas de equipamiento de *snowboard* sin tener que tragarnos ningún programa televisivo (¡gracias, Konami!).



ARRIBA
INMENSOS Y ESPECTACULARES ESCENARIOS
GRAN VARIEDAD DE MODOS DE JUEGO
IDEAL PARA LOS MÁS PURISTAS...

ABAJO
...PERO ÁSPERO PARA EL RESTO
SENSACIÓN DE VELOCIDAD MEJORABLE
¿TUTORIALES? ¿NIVELES DE DIFICULTAD?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN



WILD WILD RACING

DISTRACCIÓN A LAS CUATRO RUEDAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RAGE SOFTWARE**
EDITOR **RAGE**
DISTRIBUIDOR **FRIENDWARE**
PRECIO **POR CONFIRMAR**

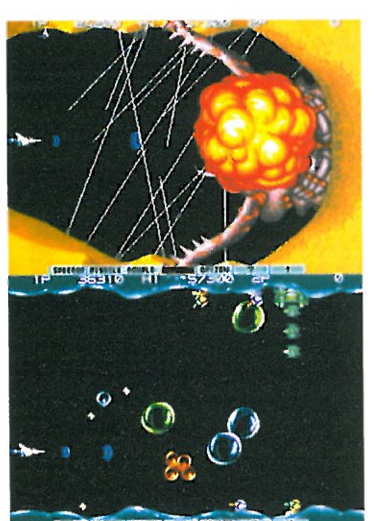
Como era de esperar, la aparición de la nueva PS2 viene arropada por una buena cantidad de títulos de conducción, que van desde lo repetitivamente genial (*Ridge Racer V*) a lo patético (ejem, *Driving Emotion*, ejem). *Wild Wild Racing* se encuentra en una posición intermedia, ofreciendo al jugador la posibilidad de ser el protagonista de carreras *off-road*. Los circuitos, compuestos de tramos de montaña y de carretera en muchos casos, son grandes, versátiles y ofrecen la posibilidad de buscar continuamente nuevos atajos. Los vehículos (nueve en total, con distintas posibilidades de mejora) tienen un comportamiento realista, aunque son bastante asequibles de dominar. Pero estos alicientes y una parte técnica bastante correcta no consiguen compensar una jugabilidad sosa, con carreras aburridas en las que competiremos contra cinco contrincantes, predecibles y con poca emoción. Lo único realmente adrenalítico son las pruebas tipo *Gran Turismo* a realizar para conseguir mejoras, que consiguen aupar la media de un juego con muy buenas intenciones pero carente de espíritu competitivo.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN

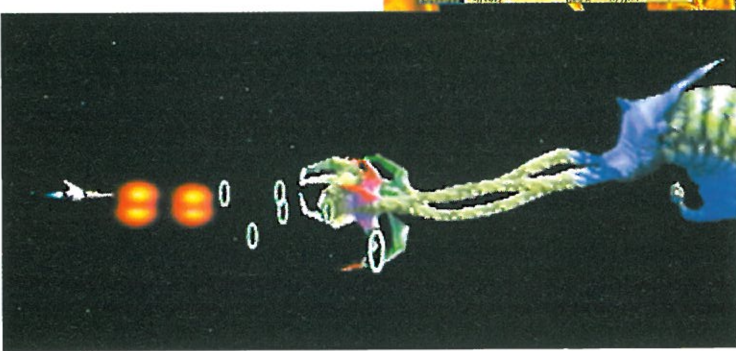












GRADIUS III & IV

LA VETERANÍA NO ES UN *GRADIUS*

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Si tras pagar a tocateja 75.000 pesetas por tu nueva PS2 se te ocurre comprar este juego una cosa está clara: eres un auténtico fan de psiquiátrico de la saga *Gradius* (*Nemesis* en Occidente). *Gradius III & IV* no supone ninguna adaptación a los 128 bits de la mítica saga de shoot'em-ups de Konami (ya nos gustaría a nosotros): es una simple recopilación 'por la patilla' de la vieja conversión de una recreativa de 1989 ya realizada en SNES, y de otra conversión de la coin-up de *Gradius IV* con un aspecto técnico propio de PSX. De acuerdo: un *Gradius* siempre es un *Gradius*, y pese a su desquiciante dificultad, sus ralentizaciones en cuanto la pantalla se llena de enemigos (conservadas en PS2 para 'mantener la esencia del original') y sus relajantes fondos, casi siempre negros, engancha lo suyo. Pero si tenemos en cuenta que hay todo un catálogo de *shooters* de PSX compatibles con PS2 a nuestra disposición (entre ellos el genial *Gradius Gaiden*), que sólo la fabulosa intro en FMV del juego es *made in* PS2 y que por lo que cuesta la recopilación puedes conseguir el *Gradius III* con Super Nintendo incluida...

AMBIENTACIÓN	1
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN



DRIVING EMOTION TYPE-S

EMOCIÓN DE CENSURA

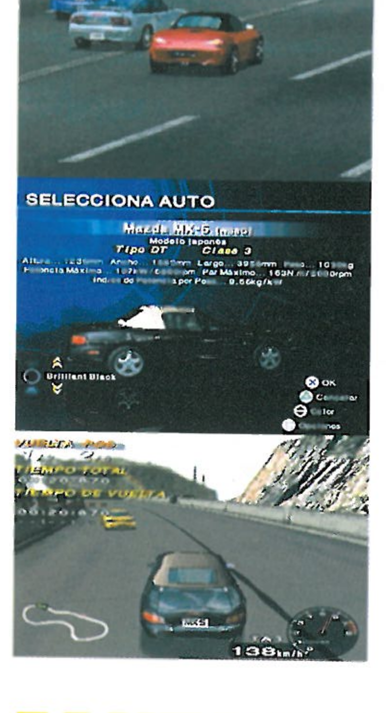
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ESCAPE**
EDITOR	**SQUARE**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**10.490 PESETAS**

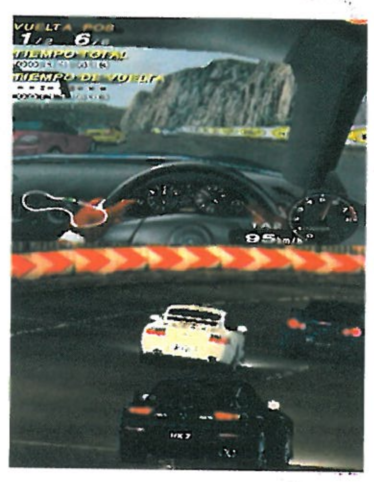
Uno de los juegos que más han mejorado en su versión europea, sin duda es *Driving Emotion Type-S*, un simulador de conducción de Square que en su edición japonesa destacó por un sistema de control que era más infernal que la temporada del Atlético de Madrid. Precisamente la mayor innovación es que ahora existe un modo de conducción en el que no es tan complicado manejar el dichoso vehículo (ahora incluso lo podremos conducir en línea recta), cosa que no significa que la cosa sea fácil, ni mucho menos. Para llegar a la meta sin que nos doblen todos los contrincantes hay que echarle unas buenas horas de juego, y plantearnos llegar en primera posición es un acto de fe más grande que el del señor que inscribió el libro de Ana Rosa Quintana en el registro de la propiedad intelectual.
Vamos, un patinazo indigno de Square, aunque si te lo compras al menos disfrutarás de unos escenarios de gran calidad, una vista desde el volante ultradetallada, coches reales (con menos detalles que las facturas de Jesús Gil, eso sí) y un circuito extra respecto a la versión nipona.

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	1

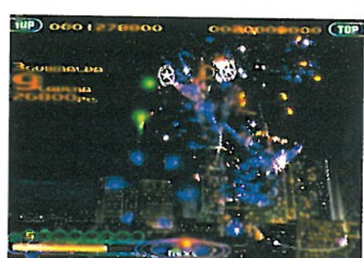












FANTAVISION

MENUDO PETARDO DE JUEGO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PUZZLES**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SONY**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**9.990 PESETAS**

Ni siquiera los más acérrimos fans de los juegos de puzzles pensarán que *Fantavision* es un juego para echar cohetes. La mecánica, aunque imaginativa, a la larga (y a la media, ya que no hace falta jugar demasiado para quedarse dormido encima del mando) se hace muy tediosa, y está a años luz de títulos como *Bust-a-Move* o *Kurushi Final*. Controlaremos un cursor con el que podremos ir reuniendo los distintos tipos de cohetes que aparezcan en escenarios como ciudades, el espacio o una base lunar, para más tarde hacerlos explotar. Por supuesto, cuanto más larga hagamos una cadena o más cohetes de distintos colores reunamos, más puntos obtendremos. Este 'divertido' planteamiento, aderezado con unos gráficos no tan espectaculares como cabría esperar y una estética 'pseudo-pop infantiloide' hacen de *Fantavision* todo un bostezo jugable, del que únicamente destaca un justito modo para dos jugadores añadido respecto a la versión nipona, así como los excelentes trabajos de doblaje y edición realizados por Sony. Ya es triste que precisamente estos elementos tengan que ser los más destacables...

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN  





THE SUMMONER

MANIFESTACIÓN DE TALENTO

¡ESTO PROMETE!	
PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**VOLITION**
EDITOR	**THQ**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
LANZAMIENTO	**¡YA!**

Nuestros recelos acerca del *Summoner* visto en el E3 quedaron disipadas, cual aspirina del anuncio, por la versión dada a conocer en el pasado ECTS. La acción es ahora de una suavidad impresionante, y el sistema de batalla en-tiempo-real-pero-no-del-todo resultaba cuando menos intrigante: centrado en un miembro del equipo cada vez, las órdenes se dan conforme progresa la batalla, permitiéndose los jugadores el lujo de pausarla para introducir comandos. Puede que los golpes no dieran la impresión de ser lo bastante pesados, pero considerando hasta qué punto ha mejorado el juego en los últimos meses, queda claro que Volition está por la labor.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Entre las demás bazas del juego, lo que más destaca es su concepto central de la invocación, ya que el personaje principal, Joseph, es capaz mediante el uso de unos anillos místicos de llevar a cabo unas invocaciones que aumentan el grupo del jugador. El precio por llamar a estos moradores de la oscuridad, no obstante, es la reducción de la vitalidad de Joseph y el peligro de haberte aliado con un demonio incontrolado (vamos, como cuando tenías que soportar a ese primo rompe-juguetes en Nochebuena). Fue la incapacidad de Joseph de controlar a las bestias que trajo a este mundo lo que ocasionó el despanzurre generalizado de la gente de su pueblo, y de ahí su reticencia a practicar este arte.

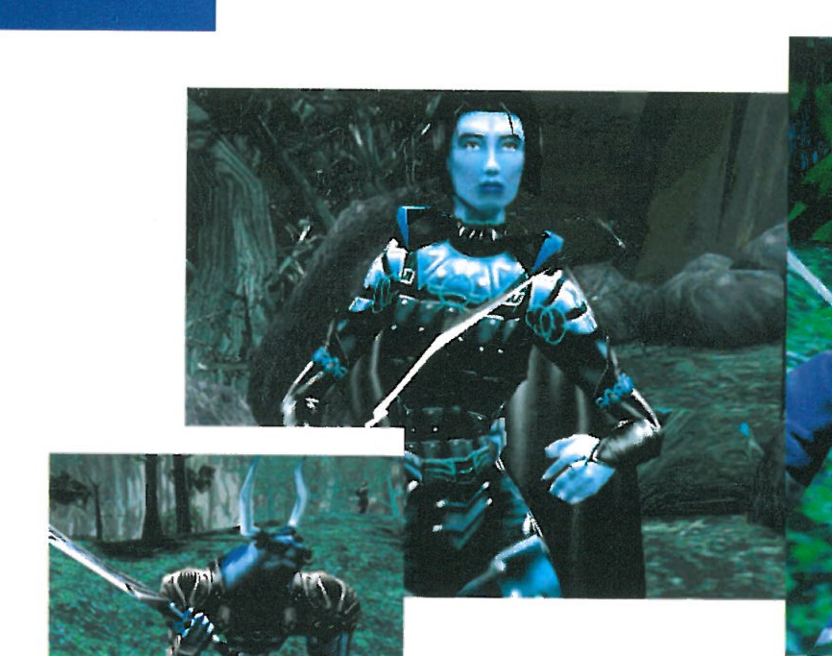
EL MINI-UNIVERSO DE THE SUMMONER TIENE SUS PROPIAS Y COHERENTES FILOSOFÍAS DE RELIGIÓN Y MAGIA

Pese a retirarse a una vida solitaria en una pequeña comunidad agrícola (tipo Rambo después de *Rambo II*) y prometer no volver a invocar jamás, Joseph no tarda en volver a la acción (tipo Rambo al inicio de *Rambo III*) a fin de hacer frente a las hordas orenianas. Así, el grueso del juego consiste en la búsqueda de esos anillos místicos que darán rienda suelta a su don en toda su magnitud. Sin embargo, hasta entonces Joseph es una fuerza









potencial sin explotar, y debe confiar en otros para que le ayuden en su empresa (siendo como es un 'Invocador' incompleto, lo más seguro es rodearse de carne de cañón por si los enemigos). Ésta es una máxima que va a ser puesta a prueba hasta el límite, ya que varios de los 'compañeros' que se unirán al joven conjurador de criaturas le tienen una ojeriza que *pa'* qué. Desde unos simples celos hasta el odio por haber hecho que seres queridos sufrieran por culpa de una pifia de invocación, los miembros del grupo hacen gala de un bagaje emocional que rivaliza con el más desgarrador de los RPGs japoneses (¿para cuándo un Óscar a la 'interpretación' más sentida de un prota de videojuegos?). Desde luego hay campo abonado para asistir a una magnífica interacción personal (a lo *Supervivientes*-RPG) y, por consiguiente, a un desarrollo de personajes más profundo que un mero aumento de estadísticas... Al arrogante de Joseph más le valdrá no perder de vista a *su* grupo, por aquello de las puñaladas traperas.

LOS MIEMBROS DEL GRUPO HACEN GALA DE UN BAGAJE EMOCIONAL QUE RIVALIZA CON EL MÁS DESGARRADOR DE LOS RPGS JAPONESES

Algo que también debería ayudar a destacar este título es el mundo en el que todo esto tiene lugar. Tan bien construido está este mini-universo ¡que tiene sus propias y coherentes filosofías de religión y magia! Si la palabra 'absorbente' como descripción de sentirse parte de algo ha ido perdiendo valor por su uso abusivo en los anuncios de Scottex, es muy posible que *The Summoner* dé al término una nueva y revigorizada definición.



Arriba: Como podéis ver este juego tiene una estética más "PCera" que el Acuario de Barcelona.







Abajo: No sabemos qué edad tendrán los programadores de este juego, pero tienen síntomas evidentes de *senilidad.*



READY TO RUMBLE BOXING: ROUND 2!

VUELVE EL REY DE LA RUMBLA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

"Rey del Pop busca convertirse en Rey del Ring", reza la publicidad de *Ready 2 Rumble 2*. Nosotros creíamos que ya lo era, pero hemos de admitir que un juego que nos permite cruzarle el careto a Michael Jackson ya viene cargado de entrada de una buena dosis de encanto. Esa incitación a la violencia se aparta mucho de la anterior actitud de *Jacko* hacia los videojuegos (los más carcas del lugar recordarán todo el bombo que organizó Sega por complacer a la estrella haciéndolo protagonista de un 'juego' para su Megadrive). Hay que reconocer que ver al amigo de los monos, los niños, los cirujanos plásticos y las cápsulas de oxígeno habitables lucir un par de guantes de boxeo resulta una visión tan inquietante como lo sería contemplar a Aeris, de *FFVII*, pinzándose la nariz y recitando el abecedario a base de eructos. Vamos, que desentona pero provoca, que básicamente es uno de los objetivos de este divertido beat'em-up.

GUANTES Y GUANTAZOS

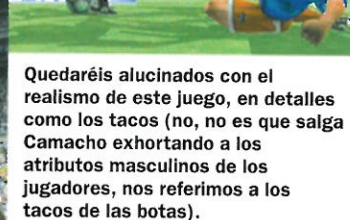
Once nuevas caras se unen al elenco del primer título, todas ellas dispuestas a recibir una generosa ración de brechas y moratones. Llamadnos raros por estudiar esto durante horas y horas, pero estamos convencidos de que las lesiones faciales son ahora más apreciables que nunca: a medida que los puños enguantados masajean los rostros, se ven dientes salir volando y narices doblarse. Algo que nos permitió inspeccionar esto con sumo detalle fue el actual nivel de ralentización del juego, debido a unos escenarios de mayor complejidad, problema que esperemos se resuelva antes del lanzamiento.

Y otra cosa que destaca con luz propia es el humor. Os aseguramos que al igual que su primera parte, *R2R2* ha logrado que se oyeran más risas en esta Redacción que el chiste de Aznar sobre el Submarino Amarillo (cosa nada complicada). Pero, eso sí, provocadas por su cachondez, no por su poca calidad (de ese dudoso puesto de honor no hay quien desbanque a *Hugo*).

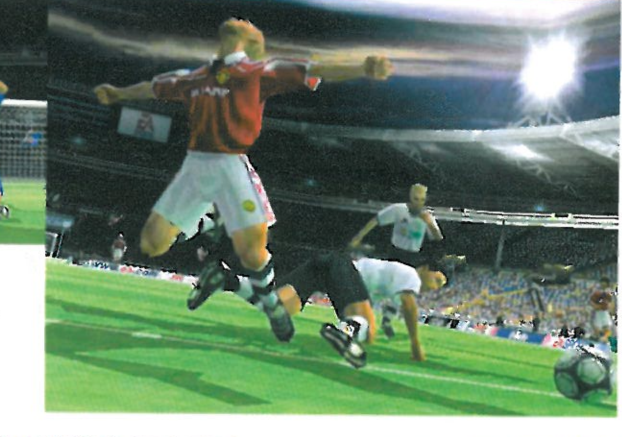


Abajo: Aquí podéis ver a Cristina Almeida apostando por una 'izquierda' con gancho.





Quedaréis alucinados con el realismo de este juego, en detalles como los tacos (no, no es que salga Camacho exhortando a los atributos masculinos de los jugadores, nos referimos a los tacos de las botas).









En *FIFA* prima el juego limpio ante todo: aquí tenéis a Mr. Propper parando un tremendo remate.

FIFA 2001

CHUTANDO A LA PS2

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Después de haber echado un vistazo y unas partidas a la primera encarnación de la saga FIFA en PS2 nos reafirmamos en los comentarios que os ofrecimos tras disfrutar de la versión japonesa: EA Sports ha hecho muy bien los deberes en los 128 bits de Sony y la conversión PAL del juego nos ha dejado un excelente sabor de boca. Adiós a las ralentizaciones del juego nipón y hola a toda una parrilla de equipos, competiciones y selecciones con perfecta actualización. Además, el bueno de Nakata deja su lugar como protagonista a Mendieta (aunque el centrocampista del Valencia tenga una presencia más disimulada en la intro que Ana Rosa Quintana en la gala del Premio Nobel de Literatura).

UN JUEGO BIEN DOTADO

La edición europea ha cambiado bastante respecto a *FIFA World Championship Soccer*, sobre todo en el apartado documental. Aunque las selecciones sub-23 se han quedado en el camino, *FIFA 2001* presenta 18 ligas nacionales a disputar (todas las principales europeas, *delicatessens* como la brasileña y notas exóticas como la liga coreana o estadounidense), un Campeonato Mundial de selecciones, un modo temporada similar al de *FIFA 2000* y dos adaptaciones *sui generis* de la Champions League y la Copa de la UEFA denominadas respectivamente CEC y Copa EFA. A nivel gráfico no hay cambios excesivamente espectaculares, aunque hemos apreciado unas texturas más suaves y un cierto efecto *antialiasing* (¡cómo nos gustas dárnoslas de listos con palabras raras!). Asimismo, las caras de los jugadores son bastante más reconocibles que en la versión nipona, sobretodo en el caso de los jugadores españoles (el careto de Hierro da tanto miedo en el juego como en la vida real). En el apartado jugable parece que el ritmo de juego se ha acelerado un poco y se ha hecho algo más arcade que en el juego japonés, siendo además su nivel de dificultad algo más accesible. Aunque sin duda el punto fuerte del juego es su impresionante apartado técnico: excelentes animaciones, espectaculares repeticiones y secuencias generadas por la consola, efectos de iluminación para quitarse el sombrero y ruidosos abucheos que parecen sacados de un Barça - Real Madrid con un señor portugués llamado Luis vistiendo la zamarra blanca. Si le añadimos a esto un completo editor de jugadores y competiciones, música de Moby y los comentarios de Manolo Lama y Paco González... ¡Que comience el partido!

EL PUNTO FUERTE DEL JUEGO ES SU IMPRESIONANTE APARTADO TÉCNICO: EXCELENTES ANIMACIONES, ESPECTACULARES REPETICIONES Y SECUENCIAS Y EFECTOS DE ILUMINACIÓN PARA QUITARSE EL SOMBRERO

DINASTY WARRIORS 2



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Una auténtica delicia para los amantes de los beat'em-ups clásicos, *Dinasty Warriors 2* nos sumerge en multitudinarias batallas entre ejércitos japoneses en las que deberemos guiar a nuestro héroe mientras derrotamos a las principales figuras enemigas (como sus generales o sus héroes).

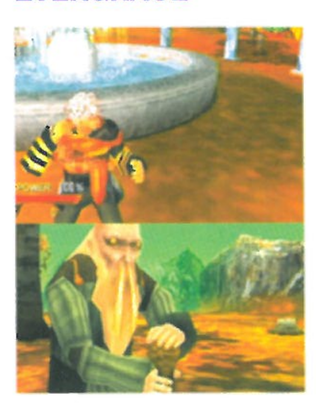
THEME PARK WORLD



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BULLFROG**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

¡Se acabaron los pixelones que vimos en PlayStation! Este magnífico juego de simulación incorporará lo mejor de las versiones PC y PSX, con gráficos en alta resolución, gestiones más rápidas, una elaborada y sencilla interfaz y un nuevo medidor de 'diversión' de las atracciones.

EVERGRACE



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Originalmente concebido para PlayStation, este Action-RPG permite la posibilidad de controlar a dos protagonistas al principio de la aventura que podremos ir alternando mediante cristales de grabación, ofreciendo de esta manera dos historias paralelas e interconectadas entre sí.

SKY SURFER

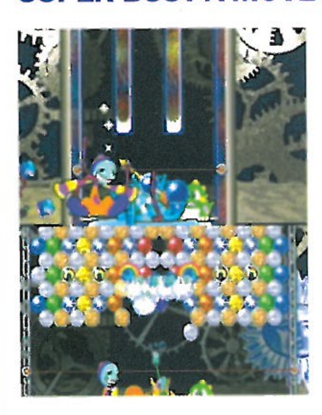




PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **IDEA FACTORY**
EDITOR **IDEA FACTORY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

¿Os imagináis un juego que combine parapente, surf y combinaciones de trucos a lo *Tony Hawk's*? Con *Sky Surfer* lo podréis *surfir* en vuestras propias carnes: consiste en lanzarse de un avión, hacer piruetas en medio de las nubes, abrir el paracaídas y aterrizar en tabla de surf (¡¡??).

SUPER BUST-A-MOVE



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TAITO**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

¿Qué podemos decir del ya mítico y adictivo juego de las pelotas? Pues que tendrá el mejor aspecto visual de toda la saga, e incorporará novedades como pequeñas burbujas que podremos colar en determinados agujeros, burbujas 'prisoneras' que tendremos que liberar y nuevos personajes.

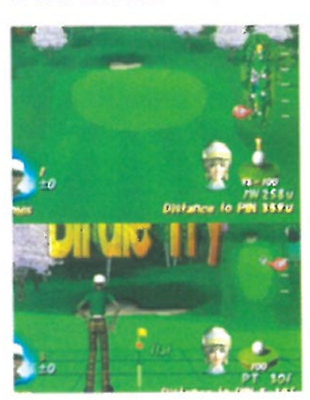
TIMESPLITTERS



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **RADICAL DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Un *shooter* en primera persona que se distancia de los típicos *Quake* o *Unreal Tournament* gracias a un curioso argumento y a su sentido del humor. A lo largo de diferentes etapas históricas tirotearemos a los malvados Timesplitters que dan nombre a este título.

SWING AWAY GOLF



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **T&E SOFT**
EDITOR **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

El primer simulador de golf para Play 2 no ofrece demasiadas novedades respecto a otros títulos vistos en plataformas de menor potencia, pero al menos cumple sin problemas. Lo mejor es el sentido del humor de que hace gala gracias a los *jachondos* golfistas que le dan al *putt*.

RC-REVENGE PRO

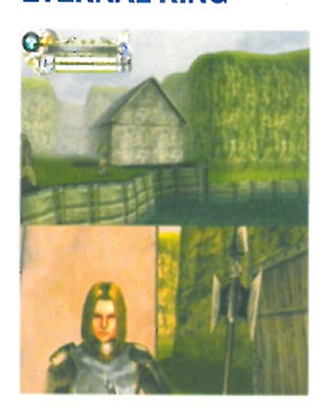


PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

El género de la conducción para PS2 se ve reforzado con una adaptación de *RC Revenge* con gráficos mejorados. El apartado jugable será muy parecido al original de PSX, incluyendo también la interesante opción del editor de circuitos, uno de los principales atractivos del juego.



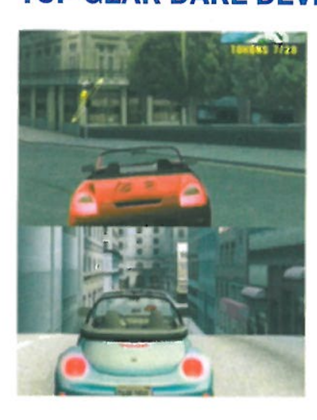
ETERNAL RING



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **FROM SOFTWARE**
EDITOR **MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

El primer juego de rol de la historia de PS2. Al parecer en la versión PAL disfrutaremos de un ritmo de juego más rápido (en el juego nipón el protagonista se movía más lento que las pestañas de la Gioconda) y del control analógico que hará más manejable nuestra aventura.

TOP GEAR DARE DEVIL



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PAPAYA STUDIOS**
EDITOR **KEMCO**
DISTRIBUIDOR **POR CONFIRMAR**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Tal como nos temíamos la fiebre *Driver* está empezando a afectar a los equipos de desarrollo. Buena muestra es *Top Gear Dare Devil*, un juego de acción sobre ruedas en el que podremos circular por ciudades como Nueva York, Londres, San Francisco y Tokyo a bordo de coquetos coches.

DINOSAUR



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

La adaptación de la próxima película Disney no podía quedar fuera de PS2. Aunque la mecánica de cooperación va a ser muy parecida a la de Dreamcast y PSX, esperamos que esta versión sea más fiel a las maravillas infográficas del film a nivel visual aprovechando los 128 bits.

STUNT GP



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TEAM 17**
EDITOR **TEAM 17**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Adaptación tridimensional a 128 bits (aunque con factura técnica de 32 bits) del lejano *Stunt GP* de Amiga, un clónico de *Micromachines* con coches teledirigidos. Carreras alocadas con saltos estratosféricos en uno de los juegos más flojos de la primera hornada de PS2.

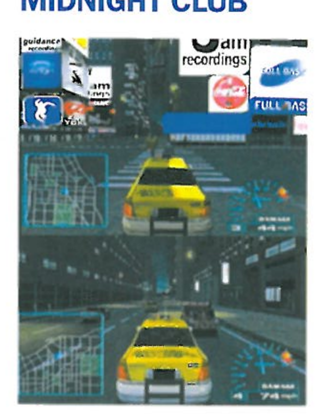
X-SQUAD



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Curioso shoot'em-up 3D con toques de aventura en el que podemos manejar hasta 4 personajes simultáneos en atractivos escenarios. El juego presenta un potente motor gráfico y un original enfoque, pero su sistema de control es algo dificultoso y el desarrollo pelín repetitivo.

MIDNIGHT CLUB



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ANGEL STUDIOS**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Cójase un poco de *Driver*, otra pizca del *Miltdown Madness* de PC, añádase una historia de un pobre taxista metido en competiciones nocturnas ilegales en escenarios urbanos, encárguese el trabajo a los creadores del notable *Smuggler's Run* y éste es el resultado.

KESSEN



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI/EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Uno de los pocos títulos de PS2 que explotan a conciencia los 128 bits de Sony. Espectacular estrategia en tiempo real en el Japón medieval con un fascinante apartado visual, una banda sonora que tarda en olvidarse, secuencias de vídeo de impresión y tremebundas batallas.

SSX



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Digno aspirante al título de juego de *snowboard* más divertido y fastuoso de la historia. A un apartado técnico sobresaliente con personajes enormes se une una gran jugabilidad y un imaginativo diseño de recorridos que se aparta de todo lo visto hasta ahora en el género.





UNREAL TOURNAMENT

UNREAL COMO LA VIDA MISMA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EPIC MEGAGAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA 2001**

Bajo el tañido espeluznante de las balas rebotadoras, te lanzas a ese profundo callejón sin salida que ya antes habías visto pero ignoraste de forma temeraria. Con sólo un acceso, es el mejor sitio para rechazar a quienquiera que pase por ahí y, con cierta tranquilidad, centras la mira en el único punto de entrada. Él no aparece. El silencio se rompe, no por el dueto de los gritos de un enemigo y el discurso de tu arma, sino por el sonido de un objeto de metal que cae a tus pies. Mirando la granada a punto de explotar, lo último que piensas es que en esos momentos necesitarías un cambio urgente de ropa interior, antes de que las llamas engullan la pantalla... Has vuelto a perder, *pringao*, así que... ¡hoy te toca a ti pagar las pizzas!

Suena bien, ¿eh? Por supuesto, ya que *Unreal Tournament* se erige junto a *Quake* y *Half-Life* en uno de los títulos multijugador en red más respetados y reverenciados... ¡y llega a la PS2! El éxito del juego se puede atribuir en gran medida al hecho de que fue desarrollado ante todo con las partidas Deathmatch en mente, no como la mayoría de sus colegas, que sólo ofrecían el caos multijugador como una extensión de sus experiencias centradas en un único jugador.

EL UT DE PS2 INCORPORARÁ UN IMPRESIONANTE EJÉRCITO DE ENEMIGOS CON UNA ACEPTABLE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

DISPAROS PARA TODOS

La humilde PSX no es el hogar natural para este género, claro, y, para aquellos que no quieran saber nada

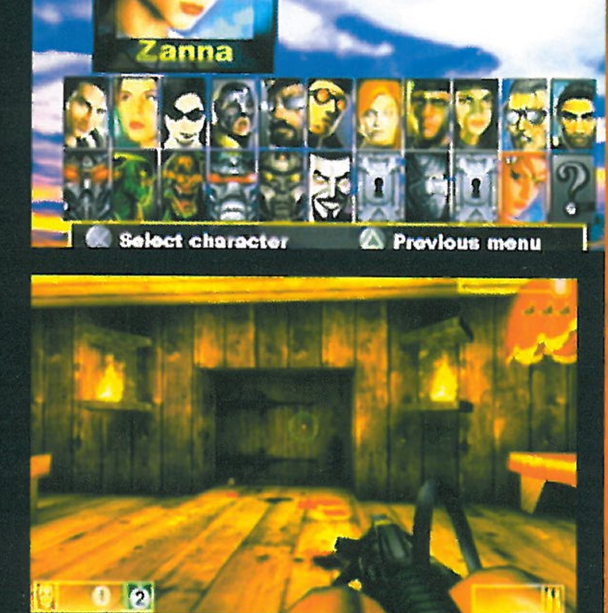





0
24


-1
21


23


Zanna
Select character
Previous menu


Name: Rath

El tipo de la derecha tiene más orejas que el Dr. Spock dando la vuelta al ruedo.







de los PCs, lo que realmente hace que la última hornada de shoot'em-ups multijugador en primera persona sean absorbentes y adictivos a rabiar es que te enfrentan a rivales inteligentes en unos entornos de gloriosa concepción. Tras pasar innumerables años despachando mecánicamente uno tras otro a enemigos de la CPU con menos luces que el furgón del Dioni, en un entorno de decorados cuadriculados, el valor que esto tiene es incalculable.

Es aquí, no obstante, donde hallamos el primer obstáculo, ya que sin módem ni portal de Internet (por ahora) la PS2 tiene mucho por hacer para demostrar que merece albergar un juego así. Pero aunque hay miles de competidores vivos y pensantes a los que la nueva bestia de Sony aún no puede proporcionar acceso, el hecho de que los modos multijugador a pantalla partida de juegos de la competencia como *Goldeneye* o *Perfect Dark* sean increíblemente buenos justifica de un solo golpe esta conversión (lo de *UT* sí que serán modos multijugador espectaculares).

ESTE TÍTULO SITÚA A LOS JUGADORES EN LOS CONFINES DE UNA COMPETICIÓN BIEN ORGANIZADA, AUNQUE UN PELÍN BRUTAL

Fiel a la versión PC, el *UT* de PS2 incorporará un impresionante ejército de enemigos con una aceptable Inteligencia Artificial que deberían ser un reto más que suficiente mientras escalamos posiciones en las ligas. Como no se llama 'Torneo' porque sí, este título sitúa a los jugadores en los confines de una competición bien organizada, aunque un pelín brutal.

POTENCIA SIN CONTROL

El *Unreal* original consiguió hacer alucinar al respetable por la calidad de sus entornos (aunque el diseño

EL SEX-APPEAL DE UNREAL

Todo *shooter* en primera persona necesita un juego de armas, pero los instrumentos de destrucción de *UT* se han consolidado como la elección de los entendidos al ofrecer modos secundarios de fuego. ¿Quién quiere una 'railgun' *quakera* cuando tienes estas monadas...?

MINICAÑÓN

Primario	Fuego estándar
Secundario	Fuego rápido

Sus cañones rotatorios proporcionan la mayor velocidad de disparo del juego, sobre todo en el modo secundario (aunque ello reduce notablemente la precisión).



ENFORCER (EJECUTOR)

Primario	Fuego estándar
Secundario	Fuego rápido

Lo más parecido a un arma de fuego estándar en *Unreal Tournament*. Al disparar más rápido se pierde precisión, aunque esto se subsana empuñando dos Enforcers a la vez.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR

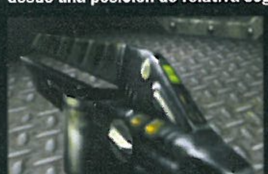
Primario	Disparo estándar (sin zoom)
Secundario	Disparo con zoom

Este clásico de los *shooters* en primera persona, no es que sea el arma más fácil para causar estragos, pero por poder liquidar a los rivales desde lejos merece la pena practicar.

RIPPER (DESTRIPADOR)

Primario	Discos de cuchillas
Secundario	Hojas explosivas

Lo mejor de las afiladas hojas que dispara el Ripper es que puedes hacerlas rebotar en paredes, tras las esquinas... Esto hace del Ripper una de las pocas armas 'ligeras' que se pueden emplear con eficacia desde una posición de relativa seguridad.



PISTOLA DE PULSO

Primario	Fuego rápido
Secundario	Chorro de plasma

El modo estándar exige algo de precisión si no quieres malgastar una valiosa munición por su elevado promedio de fuego. El chorro constante del arma secundaria se puede manejar a izquierda y derecha para asegurarte de alcanzar a los rivales debilitados.



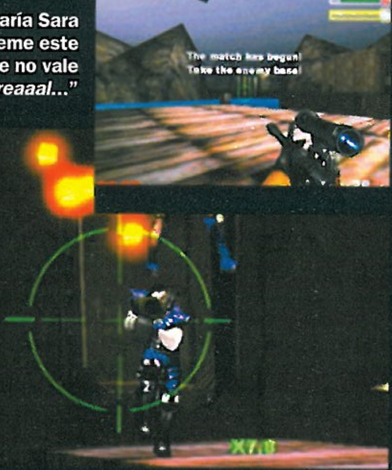
ASMD RIFLE DE DESCARGAS

Primario	Haz de energía
Secundario	Carga de energía

Un arma sensacional con más trucos de lo que parece a simple vista. Si disparas un haz de energía hacia una carga de energía disparada justo antes (ésta es más lenta), provocas una explosión preciosa para tu vista, porque lo que es para los ojos del contrario...



Como cantaría Sara Montiel: "Cómpreme este jueguecitooo, que no vale más que *Un-reaaal...*"







No deja de ser curioso que el tipo que quiere poner freno a este tipo de juegos violentos se llame Al *Gore*.

de criaturas recibió algunas críticas). *Unreal Tournament* no hizo más que edificar sobre esa base, proporcionando un marco para su acción que desconcertaba de puro absorbente. Los gráficos de la encarnación para PS2, si bien a nivel técnico no serán idénticos a los del original, harán que te cueste descubrir alguna diferencia en la apariencia del juego. Y en cualquier caso, ¿qué puñetas haces analizando tu entorno cuando deberías estar apuntando ese *peazo* arma contra una víctima inconsciente?

Un aspecto en el que la conversión queda algo coja, no obstante, es el hecho de tener que controlar el juego con el Dual Shock. Esto no es culpa de Epic (ni de Sony, para el caso): ocurre tan sólo que *Unreal Tournament* fue diseñado para un ajuste de controles totalmente distinto (una combinación de ratón y teclado), y por muy inspirada que resulte ser la distribución de controles, el uso de un pad jamás se adaptará al juego con exactitud. Ahora bien, *Unreal Tournament* es el primer título que aprovecha la existencia de dos puertos USB en la Play 2, con lo cual podremos conectar (comprobado) cualquier teclado y/o ratón, ya sean de PC o Mac, que tengan conexión de este tipo (el juego los reconoce y podremos configurarlos) y... ¡a masacrar sin contemplaciones como en los PCs de siempre!

Todo esto hace que *Unreal Tournament* sea uno de los juegos más espectaculares del futuro catálogo para PS2. Sobre todo si tenemos en cuenta la capacidad de gritos, insultos e improperios varios por segundo que genera el adictivo modo Multijugador (que permite incluso la conexión directa por cable i.Link entre dos PS2 independientes para partidas entre dos jugadores a pantalla completa), en sus vertientes Deathmatch, Capturar la Bandera, etc.. Los interesados en esta brutalidad de 128 bits que echen mano de la agenda y vayan juntando ya a un grupo de amigos (¿o casi mejor enemigos?) a los que agujerear, *granadear*, fragmentar y *motosierrear* de aquí a unos meses.

CAÑÓN ANTIAÉREO

Primario	Carga de metralla
Secundario	Granada de metralla

Versión futurista del trabuco. Dispara poderosos fragmentos de metal directamente desde el cañón o, si lo ponemos para que funcione en el modo secundario, podremos 'vomitar' literalmente una especie de proyectil en forma de granada, que irá de perlas cuando lo que queramos es que caiga enmedio de un grupo de enemigos, con efectos devastadores para sus tripas.



BIO-RIFLE

Primario	Carga tóxica
Secundario	Carga tóxica de mortero

El pringue que dispara este arma (un moco que nada tiene que envidiar a las excrecciones nasales de muchos de los miembros de nuestra Redacción) se engancha a suelos y paredes, explotando cuando alguien tropieza con él. El modo secundario cubre de esta asquerosa (sencillamente, hay que verla para juzgarla) viscosidad un área bastante extensa de una sola vez.



LANZACOHETES

Primario	Granada de impacto (propulsada por cohete)
Secundario	Granada de tiempo

Otro asiduo en los arsenales de este género de juegos. El comportamiento normal ante este tipo de armas es correr si la lleva el contrario, o disparar bien lejos de cualquier pared por si la onda expansiva. Quizá no estés acostumbrado a su capacidad de lanzar hasta seis cargas a la vez en diversas formaciones. ¡Excelente!



REDEEMER (REDENTOR)

Primario	¡Mini arma nuclear!
Secundario	¡Mini arma nuclear guiada!

Sólo ofrece un único disparo, ¡pero no veas qué disparo! El arma más potente del torneo con una onda expansiva de impresionante peligrosidad. Si con el lanzacohetes hay que ir con cuidadín por si la metralla, con esta lo mejor es hacerse un seguro a todo riesgo antes de cada disparo.



TRANSLOCALIZADOR

Primario	Teletransporte
Secundario	Telematanza

No es un arma en el sentido estricto, pero puedes usarlo como tal. Lanza el módulo de destino a un enemigo y teletranspórtate entonces a su posición, matando al instante al que estuviera ahí. Os aseguramos que hay pocas cosas más humillantes que acabar con alguien con esto.



MARTILLO DE IMPACTO

Primario	Porrazo estándar
Secundario	Golpe rápido

A un jugador con un Martillo de impacto no se le debe considerar desarmado o indefenso: ¡estas cosas están hechas para desmenuzar rocas! Aguanta el botón de fuego para propinar un leñazo más potente, o pasa al modo secundario para desviar los tiros de los demás.





MOTO GP

NAMCO PISA A FONDO



¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**NAMCO**
EDITOR	**NAMCO**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
LANZAMIENTO	**PRIMAVERA 2.001**



En las consolas, los simuladores de motos son, en el mejor de los casos, inusuales, así que la noticia de que *Moto GP* (conversión de la recreativa *GP 500*) llegue tan pronto a PS2 es también GP (o sea, Guay del Paraguay). Y más después de ver la increíble factura técnica (horizonte interminable sin rastro de *pop-up*, 22 corredores simultáneos y unas repeticiones SUBLIMES) de uno de los títulos, hasta ahora, más poderosos de la 128 bits de Sony. Aunque la inclinación hacia una conducción realista supone un cierto cambio para la compañía, dentro de su contexto parece la dirección a tomar más sensata; al fin y al cabo, la permisividad mostrada en la serie *Ridge Racer* se vería ridícula en caso de aplicarse a las motos, ya que son mucho más frágiles, ¿no?

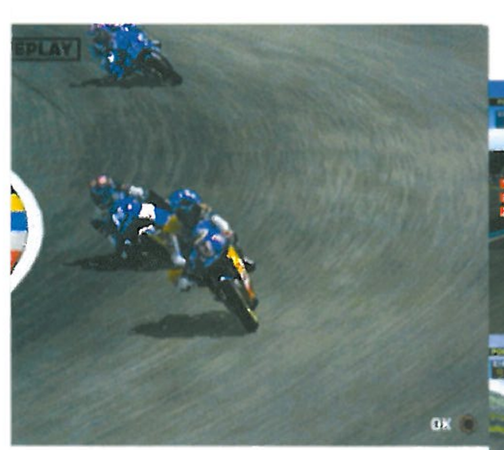
El reto en *Moto GP* no está en mantener a tu piloto en su vehículo (al que se agarra como si le fuera la vida... más que nada porque efectivamente le va el pescuezo en ello), sino en mantener la moto en el asfalto, en vista de las muchas y severas curvas de los circuitos y la gran exigencia del nuevo modo Simulación, no incluido en la coin-up. Sin embargo, si lo piensas un poco (¡vamos, si nosotros podemos, tú también!), tiene sentido: de haberse hecho al revés, con unas pistas facilonas de recorrer, pero en las que el menor roce provocara un piño, habría sido difícil que las carreras resultaran divertidas por las constantes interrupciones.

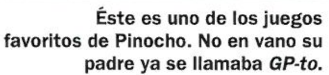
NO SÓLO MOTOS

Pese a hacer tales concesiones en nombre de la jugabilidad, el título satisface a las mil maravillas sus aspiraciones de realismo. No solo en el estilo de conducción, sino también en el hiperdetallismo enfermizo con el que está recreado cada modelo de moto y el excelente trabajo en el apartado sonoro (se escuchan hasta las turbulencias provocadas por la alta velocidad o los baboseos de Nen ante la pantalla ... bueno, esto último tal vez no). Si bien esto no dirá gran cosa a quienes no seáis seguidores de los deportes de motor, Namco ha obtenido para *Moto GP* la licencia de la compañía responsable del Campeonato Mundial de Motociclismo. Si preferís pasaros los fines de semana en la cama, nombres como los de Max Biaggi, Mick Doohan o Kenny Roberts no os resultarán familiares, pero no obstante, con el añadido de estas estrellas, los genuinos circuitos del campeonato y una selección de 32 motos de verdad, el juego debería transmitir una convincente sensación de autenticidad para todo el mundo.

Resulta algo preocupante la insistencia de Namco en continuar la tendencia mostrada en *RR V* de ofrecer una cifra de pistas más bien







Éste es uno de los juegos favoritos de Pinocho. No en vano su padre ya se llamaba *GP-to.*





escasa en comparación con la generosa selección de vehículos. Pero aún con sólo cinco trazados disponibles en un inicio, *Moto GP* consigue retener la atención de los jugadores, y anima a exprimir todos sus modos de juego más que nuestra pobre cartera a la hora de repostar gasolina. El hecho de que los triunfos desbloqueen, entre otras bonificaciones, nuevos circuitos (que no son más que los cinco disponibles recorridos al revés) le da más aliento suplementario, aunque bien es cierto que como título de consola tal vez necesitaría algo más de pistas, cual detective de todo a cien.

El número de formas en que podremos abordar los recorridos incluidos es de lo más completo (modos Arcade, Temporada, Contrarreloj y Versus) y se incluye además una variedad que últimamente está pegando muy fuerte, el modo Desafío. Aquí se nos plantearán diversos retos, la mayoría de ellos consistentes en acabar un determinado tramo de circuito en un tiempo récord, o pulverizar las marcas de algunas pistas (¡aunque bueno, si sois muchos en casa puede que el mayor reto sea hacerse con un pad con el cuchillo entre los dientes!). Teniendo en cuenta que la PS2 está siendo publicitada más como un 'aparato de entretenimiento' que como una consola de juegos, lo normal es que *Moto GP* incite a las partidas en compañía; a este respecto, la restricción en el número de participantes simultáneos es una pequeña decepción. Pero una vez visto y jugado el modo para dos jugadores, os garantizamos que compensa el hecho de que tanto la velocidad como el número de cuadros por segundo o la suavidad en general de las carreras son prácticamente idénticas a las de los modos en solitario, dejando de esta manera intacto el prestigio de la PS2.

MOTO GP TIENE UNA INCREÍBLE FACTURA TÉCNICA, QUE LO CONVIERTE EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS PODEROSOS DE PS2

Siendo rápido, suave y exigente, con una distancia de trazado por la que matarían demasiados títulos de carreras de 32 bits y una factura técnica más impresionante que los sostenes de Pamela Anderson, *Moto GP* conseguirá que pronto emulemos como posesos a Àlex Crivillé (y antes de que penséis nada raro, NO hablamos de batir el récord de caídas por temporada).





Abajo: "¿Qué os hace pensar a vosotros dos que mi novia me ha engañado con otro?"

THE BOUNCER

ROLEANDO A PUÑETAZO LIMPIO

¡ESTO PROMETE!

PLATAFORMA **PS2**

DESARROLLADOR **DREAM FACTORY**

EDITOR **SQUARE**

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**

LANZAMIENTO **DICIEMBRE EN JAPÓN**

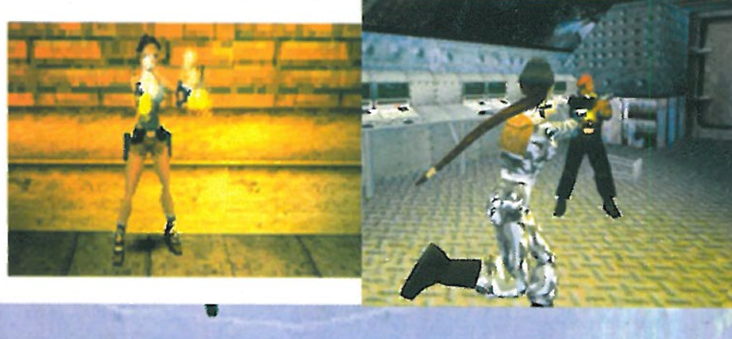
Después de haber visto la demo no jugable que Square Europe mostró en su Square Millenium, *The Bouncer* nos dejó con la boca abierta, pero con unas ganas tremendas de poder haber repartido unos piños en el que se perfila como uno de los juegos más innovadores de los próximos lanzamientos de PS2. El título desarrollado por Dream Factory (responsables de *Tobal* o *Ehrgeiz*) parece que supondrá una increíble mezcla de aventura, RPG y beat'em-up barriobajero que encantará tanto a los que aún estén contando las monedas que se gastaron en *Double Dragon* o *Final Fight* como a los que les pirren las historias llenas de personajes atormentados y enrevesados argumentos. Todo ello con una impresionante calidad técnica que comienza a explotar las inmensas capacidades de la PS2.

UN BEAT'EM-UP REVOLUCIONARIO

Se acabaron aquellos beat'em-ups en los que bastaba con escoger al típico matón de barrio, partirle la cara a todo Dios que encontráramos en el camino y librar a la ciudad del malo de turno. *The Bouncer* parece una película de acción ambientada en una decadente ciudad futurista que se inicia con el secuestro de una inocente quinceañera (Dominique) por la Corporación Mikado. Tres colegas de Dominique (Sion, Koh y Volt) marcharán en su búsqueda hacia el inmenso Complejo Mikado (una especie de Altos Hornos de Vizcaya, pero a lo bestia). Por el camino irán encontrando tipos peligrosos como el ninja postmoderno Muguetsu, el cyborg asesino PD-4 y una horterísima señora con moños como la pirámide de Keops (Echidna). Además de repartir leches en multitudinarias escenas de combate con el prota que seleccionemos (los otros dos los manejará la CPU), potenciaremos las características de nuestros tres personajes y tomaremos decisiones que afectarán al desarrollo de la acción y las reacciones de otros personajes. Asimismo, seremos testigos de excepción de increíbles secuencias, o bien de vídeo o bien directamente generadas por la consola, con una resolución de imagen, fluidez de movimientos y animaciones faciales impresionantes (las de la intro son auténticamente geniales). Y como postre nos adentraremos en la compleja personalidad de cada personaje y conoceremos los planes ocultos sobre energía solar y satélites espaciales de Dauragon, presidente del Clan Mikado y antiguo 'colega' de Sion. Con Takashi Tokita (*Chrono Trigger*) en la dirección, Tetsuya Nomura (*FF VII*, *FF VIII*, *Parasite Eve II*) a cargo del diseño de personajes, un argumento que se intuye muy atractivo y un modo Team Battle para 4 jugadores que promete ser sublime, *The Bouncer* puede suponer (si la jugabilidad acompaña) una auténtica maravilla.

THE BOUNCER PARECE UNA PELÍCULA DE ACCIÓN AMBIENTADA EN UNA DECADENTE CIUDAD FUTURISTA







Izquierda: Con su nuevo traje negro, Lara ha pasado de estar morcilona a parecer una morcilla.







TOMB RAIDER CHRONICLES

CRÓNICAS LARIANAS

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

La espeleóloga más bien armada de los videojuegos se ha convertido en un elemento tan navideño como los anuncios de colonias o el atragantamiento con uvas. De hecho, la certeza de la aparición de otro *Tomb Raider* justo por estas fechas es cada vez más deprimente que la trivial serie de juegos *FIFA* (que este año, por fin, promete dar la campanada con un juego que rompa moldes en PS2).

Así las cosas, nos encontramos ante un nuevo lanzamiento formulista de *Tomb Raider*, que usa el motor de juego de *Tomb Raider IV* con tan sólo

DEBEREMOS GUIAR A LA SEÑORITA CROFT A TRAVÉS DE CUATRO HISTORIAS DESORDENADAS, CADA UNA DE LAS CUALES ESTARÁ AMBIENTADA EN UN LUGAR CARACTERÍSTICO

VESTIDA PARA MATAR

En esta última entrega de la serie, Lara se pasea no con uno, sino con cuatro trajes distintos. Por supuesto, sigue aquí el conjunto de elástica y shorts (como en los anteriores juegos), pero ahora también podremos ver a Lara con camuflaje militar (aaah, los uniformes...), un atuendo adolescente y, lo mejor de todo, un sensual mono de cuero que no deja para la imaginación ninguna de esas curvas marca de la casa. Hablando claro, los miembros de esta Redacción no podemos esperar a echarle la mano encima a esta Lara con nuevo look.





unos leves retoques. Sin embargo, esta quinta versión parece dispuesta a insuflar nueva vida a la serie (bueno, más o menos). Al contrario que los relatos de los anteriores *TR*, que presentaban una sencilla trama progresiva, este nuevo juego se compondrá de momentos clave aparecidos en las pasadas aventuras de Lara. Este argumento aparentemente póstumo lo va desenmarañando un grupo de antiguos aliados de Lara, que se han reunido en la mansión Croft con motivo de su velatorio. Cada uno de los colegas relata una historia que explica cómo Lara se hizo con cuatro artefactos de gran valor.

EL RETORNO DE LA JETA

En términos de jugabilidad, deberemos guiar a la señorita Croft a través de cuatro historias desordenadas, cada una de las cuales estará ambientada en un lugar característico. Los cuatro escenarios son unas antiguas ruinas romanas, una isla misteriosa, un submarino ruso de alta seguridad (menuda contradicción) y por último una torre de pisos futurista, en la que Lara luce un ajustado traje negro al estilo *The Matrix*. Estas misiones no sólo explicarán cómo Lara consiguió estos valiosos artefactos, sino que servirán para llenar algunos de los huecos en torno a su vida (lo cual hará las delicias de sus legiones de fans, que desean saber más sobre su heroína).

La estructura en sí del juego no ha cambiado demasiado respecto a anteriores entregas. Así, los jugadores ya podemos esperar la mezcla habitual de exploración, resolución de puzzles y acción a base de tiros. No obstante, los desarrolladores de Core Design han introducido varios elementos innovadores que deberían dar nuevos bríos a la acción y asegurar que este quinto *Tomb Raider* sea el momento definitivo de la serie. Por ejemplo, Lara ha desarrollado nuevas habilidades: se balancea en barras paralelas, anda por cuerdas flojas, y hace gala de nuevas técnicas de combate cuerpo a cuerpo que puede usar para efectuar ataques sigilosos contra los enemigos. Para andar sobre cuerdas tiesas (¿y qué cuerda no lo estaría, con Lara por ahí?) el jugador deberá realizar ajustes constantes para mantener el equilibrio de la protagonista. Lo que más peso tendrá en la jugabilidad (¡y no es eso, malpensados!) serán las mencionadas técnicas de combate, que nos obligarán a abordar a los enemigos de otra forma. En lugar de abalanzarnos a saco dándole a los gatillos como si tuviéramos un 'tic' en ambos índices, ahora Lara puede acercarse a hurtadillas a enemigos desprevenidos y quitarlos de enmedio con ataques no letales (por ejemplo, incapacitándolos con cloroformo).

JUVENTUD, DIVINO TESORO

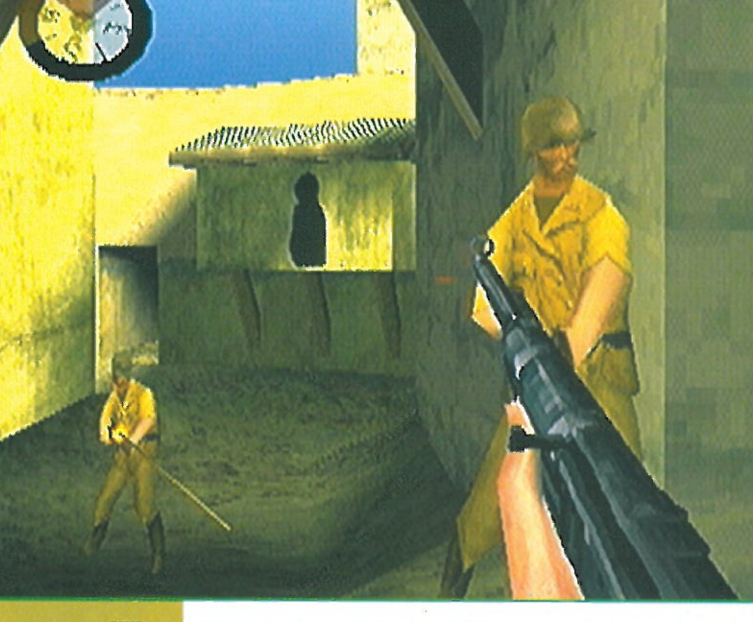
En una de las cuatro historias, aparece una bisoña Lara con coletas explorando una isla misteriosa en busca de (¡acertaste!) un valioso artefacto. Lo que hace interesante a este nivel en concreto es que Lara no va armada con sus fieles pistolas (y mira que Charlton Heston le insistió, pero ya de joven Lara las tenía bien puestas... las ideas, claro). De resultas, los jugadores deberemos usar más la maña que la fuerza si queremos superar los obstáculos y enemigos que encontremos. Esto podría suponer un cambio agradable a los frenéticos tiroteos de los demás niveles.



LARA HA DESARROLLADO NUEVAS HABILIDADES: SE BALANCEA EN BARRAS PARALELAS, ANDA POR CUERDAS FLOJAS, Y HACE GALA DE NUEVAS TÉCNICAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Lo cual nos lleva a otra parte del juego que ha sido mejorada: las armas y los ítems a disposición de Lara. Además del mencionado cloroformo, ahora podremos usar un rifle de francotirador y, lo que es mejor, una pistola lanza-ganchos. Este último ítem permitirá a Lara llegar a áreas de otro modo inaccesibles. Además, el sistema de inventario del juego ha sufrido una conveniente revisión y ahora es más fácil combinar los ítems que obren en nuestro poder. Una opción de búsqueda remozada agilizará asimismo el repaso de los cajones y armarios que encontremos.

En el apartado gráfico, ahora mismo el juego se parece a *The Last Revelation*, aunque se ha incrementado el nivel de detalle en los entornos y Lara se ve en general más 'realista': como era de esperar, los inverosímiles senos de Miss Croft parecen haber crecido aún más. No te equivoques, este último *Tomb Raider* no representa un salto de gigante en la serie, ni mucho menos, pero sí que contiene suficientes inclusiones e ideas nuevas como para justificar el prestarle algo de atención. Si lo combinamos con la contrastada jugabilidad de los títulos anteriores, estos nuevos añadidos podrían producir los 'momentos Lara' de mejor acabado hasta la fecha. Crucemos los dedos para que sea el mejor de los cantos de cisne para las actividades de la señorita Croft en PlayStation.

Arriba: Menuda pinta de foto-matón tiene este tipo...





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

MISIONES PARA LOS ALIA-2

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **DREAMWORKS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Olvídate del oro olímpico, es hora de darle a los teutones donde más les duele y ganar una Medalla de Honor. Hasta el año pasado, la PlayStation carecía de auténticos shoot'em-ups en primera persona de calidad. El viejo *Doom* era probablemente el mejor ejemplo del género en nuestra consola y, aunque divertido, parecía un fósil al lado del sublime *Goldeneye* de N64. Entonces, casi como de la nada, surgieron *Quake II* y, sobre todo, *Medal of Honor*, de Dreamworks. Este shooter ambientado en la 2ª Guerra Mundial se saltó las normas vigentes proporcionando una de las experiencias de juego más atmosféricas, inteligentes y adictivas del año pasado. El jugador adoptaba el papel de Jimmy Patterson, un nuevo recluta en las filas de la OSS (Oficina de Servicios Estratégicos) con la tarea de completar siete misiones de alto riesgo, muchas de las cuales se inspiraban claramente en películas bélicas clásicas como *En el nido de las águilas* o *Cateto a babor* (tenemos que dejar de ver el programa *Cine de Barrio*). La acción ofrecía una mezcla perfecta de sigilo, estrategia y tiroteos a saco.

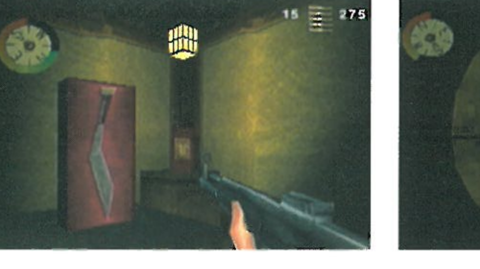
LOS VIOLENTOS DE MANON

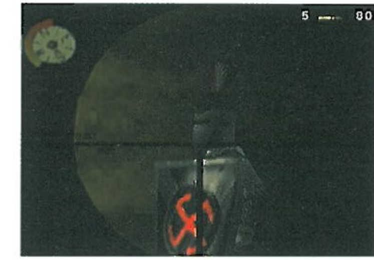
Esta precuela (que tiene lugar justo antes de los hechos del original) introduce varios elementos nuevos en la jugabilidad, aunque la estructura central apenas ha cambiado desde la anterior entrega. Esta vez controlaremos a Manon Batiste, la agente que informaba a Patterson de sus objetivos en el primer juego. Manon esconde bajo su apariencia desvalida grandes aptitudes como soldado, que le permiten usar gran variedad de armamento que va desde pistolas y cócteles Molotov, a ballestas e incluso lanzacohetes. Su familiaridad con tales armas de destrucción viene de perlas, ya que las diversas misiones en las que nos embarcaremos están repletas de hordas de la escoria nazi.

LA PROTAGONISTA ESCONDE GRANDES APTITUDES COMO SOLDADO, QUE LE PERMITEN USAR GRAN VARIEDAD DE ARMAMENTO: DESDE PISTOLAS Y CÓCTELES MOLOTOV, HASTA BALLESTAS E INCLUSO LANZACOHETES

El juego se desarrollará en una serie de localizaciones internacionales que abarcan áreas de Francia, Alemania, África del Norte, Italia y Grecia. Al principio, Manon empieza como operativo de la resistencia francesa









LAS HERMANAS DE LA REVOLUCIÓN

Hay que hacer especial mención de las secuencias entre niveles. Se han usado imágenes auténticas de la guerra para desarrollar la trama y explicar tus misiones. Además el juego también incluye entrevistas con mujeres que formaron parte de la resistencia francesa, a las que los desarrolladores consultaron para asegurar que el contenido se correspondía con aquel periodo. *¡Vive la Resistance!*

(más adelante la reclutará la OSS) emprendiendo una misión que se centra en robar un camión cargado de armamento y municiones nazis. Deberá reunirse con su hermano Jacque (en la torre Eiffel, como si no hubiera sitios más discretos), quien la acompañará en la misión.

Dicha misión sirve para presentarte una de las novedades del juego; al contrario que en el original, donde las misiones las dirigía Patterson y sólo Patterson (el hombre era un héroe, sí, pero pecaba de cierto afán de protagonismo), en *Underground* deberemos encontrarnos a menudo con operativos aliados que nos ayudarán en la batalla contra los nazis. Algunos de estos aliados lucharán a nuestro lado, y a otros hay que protegerlos con fuego de cobertura mientras realizan otras tareas de suma importancia, como forzar puertas. Esto, claro, posibilita toda una serie de nuevos derroteros, en los que el jugador suele tener que despejar una zona antes de que su aliado pueda ponerse a lo suyo. Además, los camaradas acostumbran a ir disfrazados de oficiales alemanes, con lo cual ya no se puede adoptar el enfoque 'dispara primero y pregunta después' tan típico del género.

SOY EL NOVIO DE LA MUERTE

El apartado gráfico promete ser de notable calidad, presentando unos escenarios de lograda atmósfera.

LAS TROPAS ENEMIGAS SON IMPRESIONANTES: SE OCULTAN FURTIVAMENTE, SE CUBREN Y HASTA DEVUELVEN LAS GRANADAS

Entre otros visitaremos una excavación arqueológica en África del Norte, una arcaica abadía en Monte Casino e incluso el espeluznante castillo de Himmler en Wewelsburg. Las tropas enemigas son igual de impresionantes: se ocultan furtivamente detrás del decorado, se agazapan para cubrirse y hasta atrapan y devuelven las granadas de mano. Sus gritos de angustia no están menos conseguidos: el sistema de impactos localizados hace que si les damos en la pierna cojeen agónicamente, mientras que tras un disparo en el estómago intentarán huir arrastrándose con desespero, permitiendo a los más sádicos meditar sobre cómo asestarles el golpe de gracia. Es una lástima que muchas de las animaciones de las muertes provengan directamente del original, aunque dada su calidad se puede perdonar.

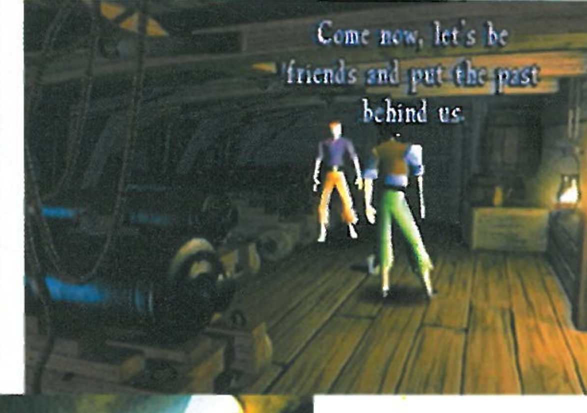
YA VIENE EL SOL

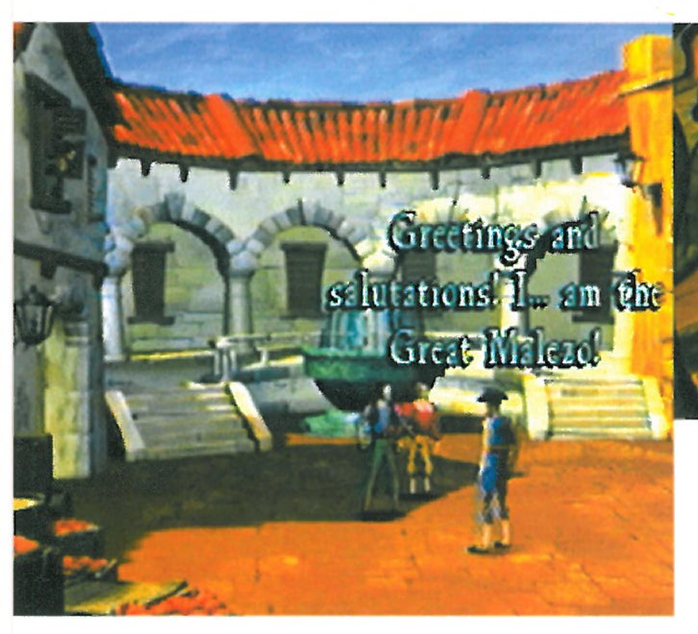
Al contrario que en el original, donde todas las misiones transcurrían de noche, este nuevo juego presenta varios trabajos a la luz del día. La verdad es que funcionan sin problemas e incorporan algunos efectos magníficos. Por ejemplo, durante una misión en Casablanca nuestra visión (y la de los demás) queda oscurecida por una arenosa tormenta.



En cuestiones sonoras, parece que se ha superado el altísimo nivel del primer juego (en cuanto a calidad, claro, no en lo alto que se oyen, que ya sabemos cómo las gastan los vecinos hipersensibles), con unas atmosféricas piezas orquestales que acompañan perfectamente los magníficos efectos de sonido. Éstos incluyen el ya mencionado ruido de los vehículos enemigos que se acercan y el inolvidable sonido metálico de alguna bala perdida tras rebotar en un casco enemigo. Además, los niveles están diseñados con tanto cuidado como siempre, aunque muchos de ellos son ahora muchos más grandes y presentan múltiples rutas. En breve podremos disfrutar de un título que, aunque ha perdido el factor sorpresa (y que a primera vista es muy parecido a su antecesor) promete, cual ensalada de guindillas con clavos, horas y horas de agujereamiento estomacal (y craneal, y piernal, y... vale, ya lo dejamos). Ya queda menos para que Dreamworks se coloque, sin duda, otra medalla de honor gracias a este prometedor y magnífico título.









EL CAMINO A EL DORADO

EN BUSCA DEL ORO

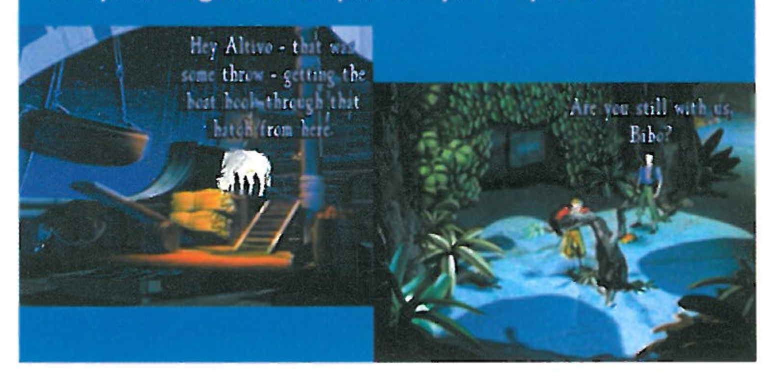
¡ESTO PROMETE!	
PLATAFORMA	**PSX**
DESARROLLADOR	**REVOLUTION SOFT**
EDITOR	**DREAMWORKS**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
LANZAMIENTO	**¿NAVIDADES?**

Después de su irregular y algo 'gélido' *A Sangre Fría*, Revolution Software vuelve a la carga sin adentrarse en arenas movedizas y pisando el terreno que mejor conoce: la aventura gráfica pura y dura. Y si con las dos entregas de *Broken Sword* ya demostró que tal vez ha sido la única compañía que ha desarrollado una buena aventura gráfica para PlayStation (junto con Perfect Entertainment y su *Discworld Noir*), con este *El Camino a El Dorado* Revolution ha sido capaz de crear un título de una jugabilidad, factura

REVOLUTION HA SIDO CAPAZ DE CREAR UN TÍTULO CON UNA JUGABILIDAD, FACTURA TÉCNICA Y DIVERSIÓN CON POCO QUE ENVIDIAR A LOS JUEGOS DE PC

LOS BELLOS Y LAS BESTIAS

No sólo Tulio y Miguel se mostrarán dispuestos a hacer todas las animaladas posibles para conseguir llenarse los bolsillos con el oro de El Dorado, sino que también necesitarán la colaboración de diversos animalicos en situaciones bastante cómicas. Nosotros ya nos hemos encontrado con tres: el bravo toro El Diablo, capaz de jubilar definitivamente a Curro Romero; el manzanófilo caballo Altivo y la pequeña ardilla (o conejo, o ratón, vaya usted a saber) Bibo, que salta más que un canguro con una quiniela de pleno al quince.





Arriba: - Ozú, que me eshen otro toro que el úrtimo no aguantó na' - ¡Muuuu, mu! (Traducción: Hola, soy el primo de Zumosol).



técnica y capacidad de diversión que poco tiene que envidiar a las aventuras de PC.

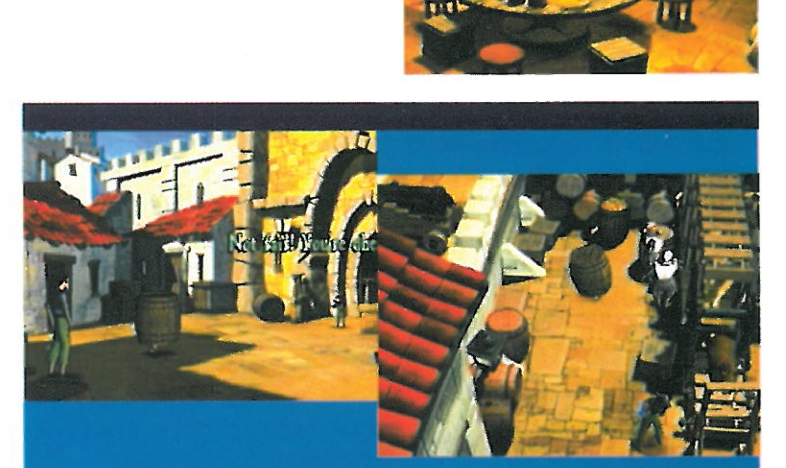
QUIEN TIENE UN AMIGO TIENE UN TESORO

El Camino a El Dorado supone la adaptación a videojuego de la próxima película de animación de la factoría Dreamworks (es decir, de Steven 'Millonetis' Spielberg) que intenta homenajear las viejas películas de 'encuentre su tesoro' ambientando la acción en la época del descubrimiento de América por los conquistadores españoles (lástima que Bertín Osborne y Antonio David hayan nacido en el siglo XX, porque menudo papelón hubieran hecho entonces por la patria). En el papel de dos pícaros hispanos (Tulio y Miguel) prófugos de la justicia, partiremos en busca del mítico El Dorado, la tierra del oro, los tesoros a tutiplén, y el olvido de los precios de la gasolina. Mediante la original combinación de la acción de los dos personajes (Tulio es un hacha diseñando planes y Miguel ejecutándolos) deberemos ir superando las situaciones comprometidas en las que nos iremos encontrando: seremos perseguidos por una especie de Vitorino sobrealimentado, tendremos que escapar de la agobiante bodega de un galeón o nos veremos perdidos en el típico templo misterioso lleno de calaveras. Gracias al sencillo interfaz de usuario basado únicamente en un botón de acción y otro de inventario nos olvidaremos de problemas con punteros rebeldes o submenús más indescifrables que una receta médica, pudiendo concentrarnos en los puzzles (bastante más sencillos de lo habitual) que nos permitirán avanzar en la aventura sin que ello suponga pasar por grandes frustraciones.

Respecto a su nivel técnico, el juego parece mantener el tipo con un modelado poligonal de personajes que recuerda a *A Sangre Fría* (aunque con unas fluidas animaciones mucho menos *parkinsonianas*) y unos fondos bastante atractivos con algunos elementos poligonales y bucles de vídeo. Mención especial merecen asimismo las excelentes secuencias de la película que acompañarán nuestras andanzas y la notable ambientación sonora, suponemos que con la música original de la película. Además, como buen producto de Revolution, el humor no podría estar ausente y los excelentes diálogos del juego están llenos de ironía, sarcasmo y hasta algunos anacronismos bastante chuscos (¡pesetas en el siglo XVI! ¡y nosotros aún esperando el euro!).

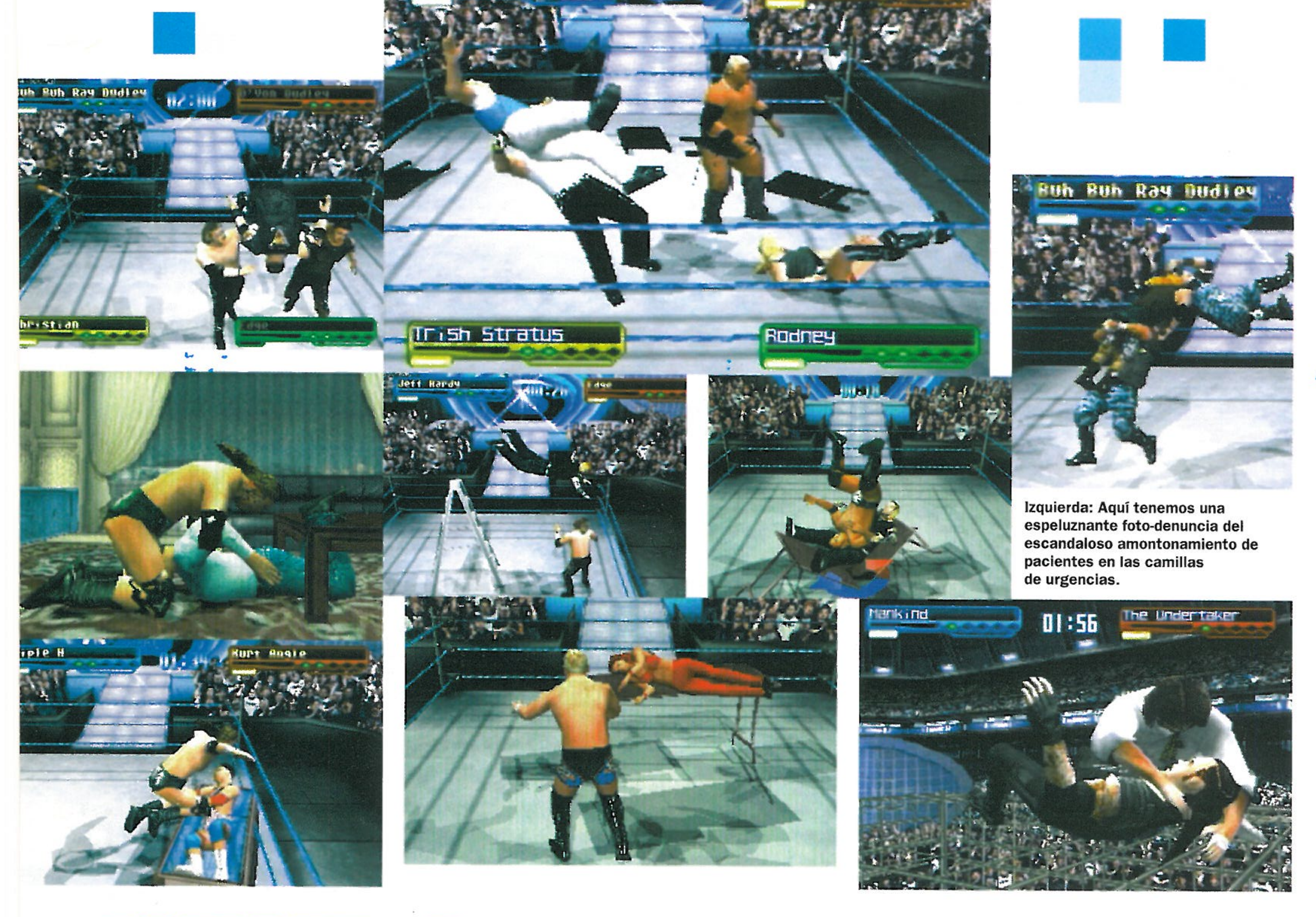
En definitiva, si Ubi Soft consigue una buena traducción y doblaje (las voces en inglés son geniales) y se pulen algunos defectos que hemos apreciado en la beta del juego (como la repentina aparición y desaparición de algunos objetos o los problemillas a la hora de resaltar los elementos con los que podemos interactuar) tendremos ante nosotros una de las mejores aventuras gráficas que jamás hayan visto la luz en nuestra Play.

A NIVEL TÉCNICO, EL JUEGO MANTIENE EL TIPO CON UN MODELADO POLIGONAL DE PERSONAJES QUE RECUERDA A A SANGRE FRÍA PERO CON ANIMACIONES MÁS FLUIDAS



MI VIDA EN UN TONEL

Sí, es una escena más repetida que la carta de ajuste, pero eso de ver un tonel andante siempre hace su gracia. En *El Camino a El Dorado* el pobre Miguel se verá obligado a echar por tierra su sentido del ridículo introduciéndose en un tonel para realizar misiones tan trascendentales como conseguir el tirachinas de un niñato o afanar una zanahoria disimuladamente. Desde que el redactor Seed tuvo que pedirle a su hermano pequeño que le atara los cordones de los zapatos no veíamos nada tan humillante.



Izquierda: Aquí tenemos una espeluznante foto-denuncia del escandaloso amontonamiento de pacientes en las camillas de urgencias.

WWF SMACKDOWN! 2

LO TUYO ES PURO TEATRO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **YUKES**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

Ah, América. La tierra de la libertad, el país donde se realizan los sueños... y el sitio al que hay que ir si quieres ver tíos sudorosos con mallas de licra arrojándose unos a otros ante una multitud enfervorizada. El wrestling, o teatro deportivo si eres algo quisquilioso, nunca había sido tan popular entre la juventud (por lo menos desde los tiempos de Héctor del Mar) y, por supuesto, lo mismo puede decirse de los juegos basados en él. A los jugones de hoy día (al menos, a los norteamericanos) nada les gusta más que machacar píloros, rabadillas y occipitales controlando a sus estrellas favoritas del catch; y, ya que están, lo apropiado es que lo hagan con estilo.

ÉRAMOS POCOS...

Tras el sonoro éxito de *WWF Smackdown!*, era de esperar que THQ volviera a subirse al ring a patear unos cuantos traseros de colorines más con *WWF Smackdown! 2: Know Your Role*. Pero es lo que tienen las secuelas: es muy fácil sacarse de la manga más de lo mismo y ponerle un nombre distinto... Por suerte, éste no es el caso. ¿Que quieres nuevos modos de juego? Vale. ¿Quieres luchadores nuevos por un tubo? Ahí los tienes. ¿Quieres el que posiblemente sea el mejor título de lucha libre del momento? "¡Toma,

EN EL NUEVO EDITOR DE PERSONAJES DISPONDREMOS DE CARAS, CUERPOS, ROPAS Y OTROS CHISMES CON LOS QUE PLASMAR AL PERSONAJE DE NUESTRA INVENCIÓN

claro!" (A ver, Don Camilo, que esto es una revista de videojuegos, haga usted el favor... Perdón, es que a veces se nos cuela en la Redacción, el hombre...)

Para empezar, puede que la última vez alguien pensara que la cifra de brutotes era un poco escasa. Veinte personajes están bien para los beat'em-ups al uso, pero con el montón de luchadores que tiene la WWF en plantilla, podíamos sentirnos un pelín defraudados. Eso en cambio no pasará con *Smackdown 2!*, ya que THQ ha atiborrado el CD hasta los topes de tíos cachas con leotardos (y también de tías, con no menos cachas extra-plus). Con más de 50 competidores en oferta (por no mencionar el número de sobones secretos) sin duda encontraremos a alguien con quien queramos perfeccionar esa



ALGO VIEJO, ALGO NUEVO

Tratándose de una secuela, no es de sorprender que THQ haya añadido todo un nuevo rebaño de luchadores para la juerga... sin dejarse ninguno de los de siempre, claro. Aún podremos encontrar superestrellas como Stone Cold Steve Austin, The Undertaker y, por supuesto, The Rock, pero ahora les hace compañía gente como Scotty Too Hotty, Tazz, Chris Benoit y un montón de recién llegados. Podremos incluso participar como una ex luchadora de 80 años (no, no es Marujita Díaz) si es que nos van esas cosas.







Arriba: "Desde que salgo por la tele haciendo wrestling, las mujeres me besan los pies".



presa de colodrillo que tantos años llevamos entrenando.

MODOS Y MODOSOS

Por supuesto, encontraremos todo tipo de modos de combate, la parte más importante de cualquier juego de este tipo. La última vez encontramos la mezcla habitual de combates individuales, en equipo, Hardcore y Jaula, así como el modo de Árbitro Invitado, donde podíamos adoptar el papel del juez e interferir en el resultado del encuentro. Todo eso también se incluye ahora, añadiendo además una categoría de combates conocida sólo como 'Especialista'. ¿Que qué significa? Pues son el tipo de combates que suelen retransmitirse en los grandes eventos de pago por visión: los más especiales, vaya. Cosas como el combate del Ataúd, donde tendremos que sacudir a nuestro oponente hasta reducirlo a pulpa, meterlo en una especie de ataúd oportunamente colocado en un lado del cuadrilátero y cerrar la tapa... Algo muy edificante, sí señor. O también el combate 'Infierno en la Celda', una batalla donde todo vale celebrada en una enorme celda de metal, y en la que el ganador es el último que siga en pie. Las otras peleas especializadas del *Smackdown!* original también siguen aquí, como el combate 'Abandono' (donde hay que lograr que el rival diga justamente eso), aunque no podemos evitar pensar que THQ ha hecho aquí algo especial, sobre todo cuando podremos liarnos a dar piños con mesas y escaleras de por medio.

El editor de luchadores (que tenía una importante presencia en el primer juego, teniendo que crear a nuestros propios luchadores secretos, aunque contaba con algunas lacras de mención) vuelve con más ganas que nunca, y esta vez se han esmerado de lo lindo para mejorarlo. Ahora dispondremos incluso de caras, cuerpos, ropas y otros chismes con los que plasmar al personaje de nuestra invención. Apostamos a que incluso aquí hay bonificaciones ocultas en algún sitio... pero ¿dónde? ¡Aaah...!

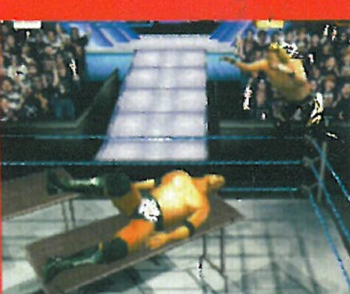
Desengañémonos: TQH podría sacar exactamente el mismo juego y aun así se vendería como rosquillas, así que menos mal que parecen haber hecho más cambios que Gil en el banquillo del Atleti. Crucemos los dedos y esperemos al análisis completo que le dedicaremos el mes que viene. ¡Estamos tan emocionados, que tendremos que cambiarnos nuestros gayumbos de licra! Eso sí, cada uno los suyos, no entre nosotros, no vayáis a pensar...

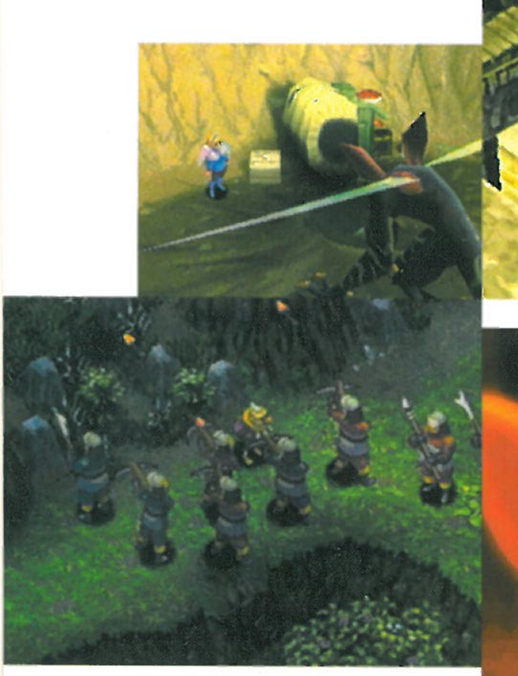
CON MÁS DE 50 COMPETIDORES EN OFERTA, THQ HA ATIBORRADO EL CD HASTA LOS TOPES DE TÍOS CACHAS CON LEOTARDOS

MÁS MUEBLES QUE EN EL IKEA

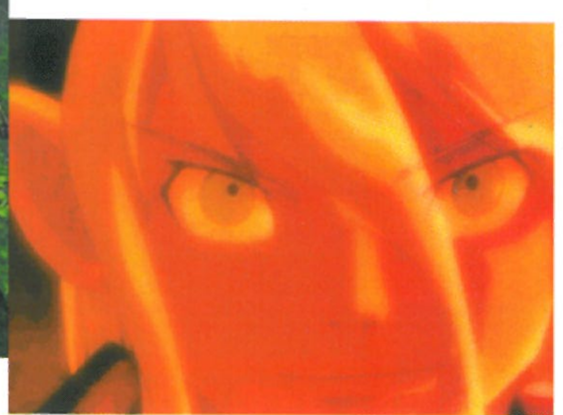
Mmm, wrestling puro y duro. Qué bien nos los pasamos viendo a esos hotentotes con ropa ajustada tirándose unos a otros por las mesas, arreándose con sillas y saltando desde escaleras de tres metros y medio. Desde luego, por mobiliario no será: tendremos a nuestra disposición un completo repertorio de bártulos para emular a los de Oasis y angelitos similares en la habitación de cualquier motel. Ahora ya podremos hacerle sentar la cabeza a nuestro adversario, aunque sea incrustándole una silla en el melón...

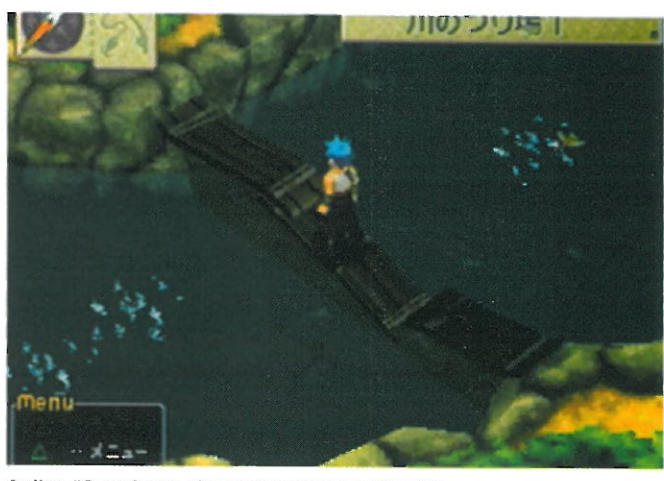












Arriba: "Cuando me dijeron que el nuevo Ministro de Obras Públicas conseguiría arreglar el problema de la falta de puentes porque 'tiene muchas tablas' me imaginaba otra cosa, la verdad."

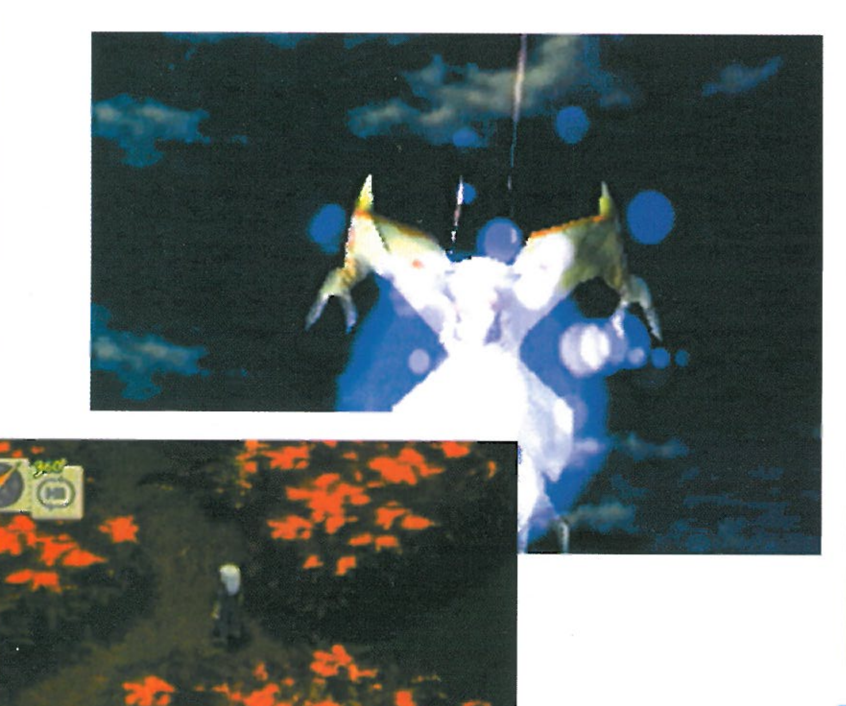
BREATH OF FIRE IV

VUELVEN LOS DRAGONES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **OJALÁ...**

Desde el primer momento en que uno se enfrenta a *Breath of Fire IV* se hace patente que la mano de la compañía Capcom se encuentra detrás de este notable RPG. Esto se nota sobre todo en el diseño de sus personajes (el encargado de ello es el mismo ilustrador que el del beat'em-up de Dreamcast *PowerStone*), en las espectaculares transformaciones y magias especiales, en la utilización de sprites muy parecidos a los de los superpoderes de juegos como *Marvel vs. Capcom* y en definitiva, a su concepto de 'rol' más que semejante al de sus antecesores (de hecho, como viene siendo habitual, hasta sus protagonistas se llaman Ryu y Nina, como en los anteriores títulos de la saga). Aunque sin duda, uno de los puntos débiles de la mítica empresa de Osaka siempre han sido sus clónicos argumentos. Y es que Capcom será mucho Capcom a la hora de crear obras maestras como *Street Fighter II* o *Resident Evil*, pero cuando se trata de RPGs todavía le falta insuflar a sus creaciones ese

A CAPCOM LE FALTA INSUFLAR A SUS CREACIONES ESE ENCANTO DIVINO QUE SIEMPRE TIENEN LOS MAGNOS TRABAJOS DE ENIX, SQUARE O GAME ARTS

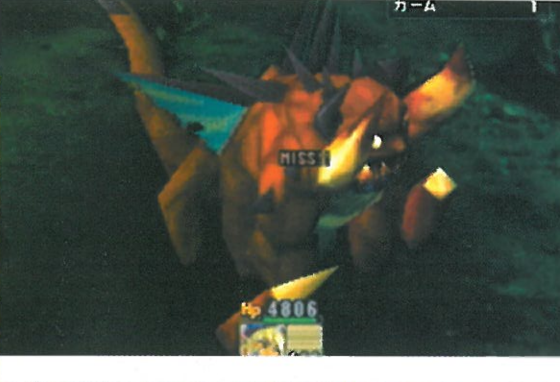


COMBATES PODEROSOS

Las peleas de la saga *Breath of Fire* recuerdan a las del mítico *Suikoden* debido a que usan el mismo ángulo de cámara. En cuantos a opciones de batalla se refiere, el juego se basa en las típicas tablas (como en *Final Fantasy*), aunque esta cuarta entrega incluye un detalle muy a tener en cuenta: mediante una cómoda pulsación del botón R1 encima de la opción de ataque aparecerá la palabra 'Charge', gracias a lo que conseguiremos un ataque masivo de los personajes que llevemos en ese mismo momento. Asimismo, cabe destacar las espectaculares magias, todo un festival de sprites moviéndose por la pantalla.













encanto divino que siempre tienen los magnos trabajos de Enix, Square o Game Arts.

EL 'OTRO RYU' DE CAPCOM

La historia trata sobre el reencuentro de dos viejos conocidos, Ryu y Nina. La joven alada, perteneciente al país de Windia, comienza su odisea explorando la zona conocida como El Gran Desierto en busca de los Dragon Knights (caballeros del Dragón), ya que alguien ha de contrarrestar la invasión de los Dragones Oscuros dirigidos por el tenaz Fou-Lu, un Dragon Knight con rasgos orientales. Hasta que se topa con Ryu...

Ligada a esta trama encontramos una jugabilidad que, aunque cumple el expediente, no llega a cotas excelentes. El destacable e inmenso mapa general sólo servirá para desplazarnos, ya sea a poblaciones o a niveles de exploración (indicados con un símbolo de interrogación). Tanto en este tipo de niveles como en los poblados la vista será isométrica, aunque podremos rotar los escenarios sólo de 90 en 90 grados, lo cual limita bastantes las tareas de investigación en el desarrollo. A esta lacra jugable hay que sumarle que en el entorno 3D los polígonos están cubiertos por una fina capa de tramas (texturadas, sin ser sombras goraud), que el colorido en general es algo pobre y apagado, y que no hay efectos de transparencias en todo el juego.



LA BANDA SONORA ESTÁ BIEN COMPUESTA, COMPRIMIDA EN UNA SENCILLEZ MUSICAL QUE RECREA A LA PERFECCIÓN TODAS LAS EMOCIONES TRANSMITIDAS POR EL JUEGO

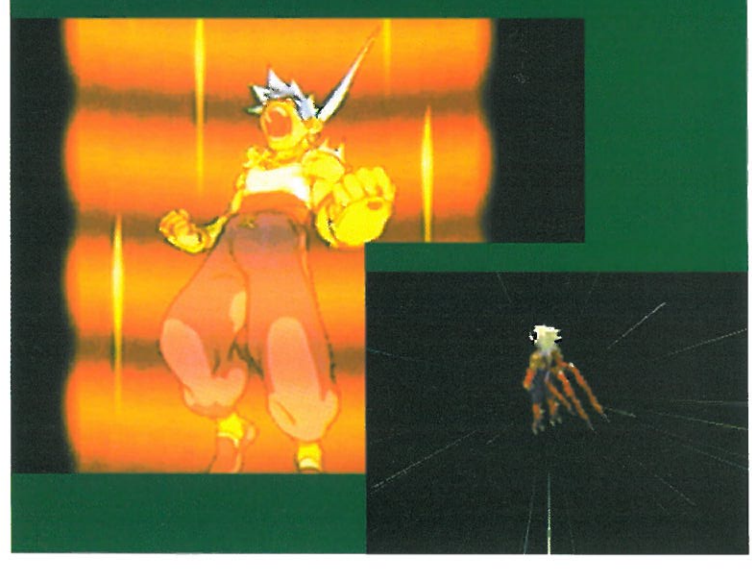


Arriba: Al protagonista no se le acerca ninguna piba a menos de 2 metros a causa de su ya famoso 'aliento de fuego'.



MUTACIONES POR DOQUIER

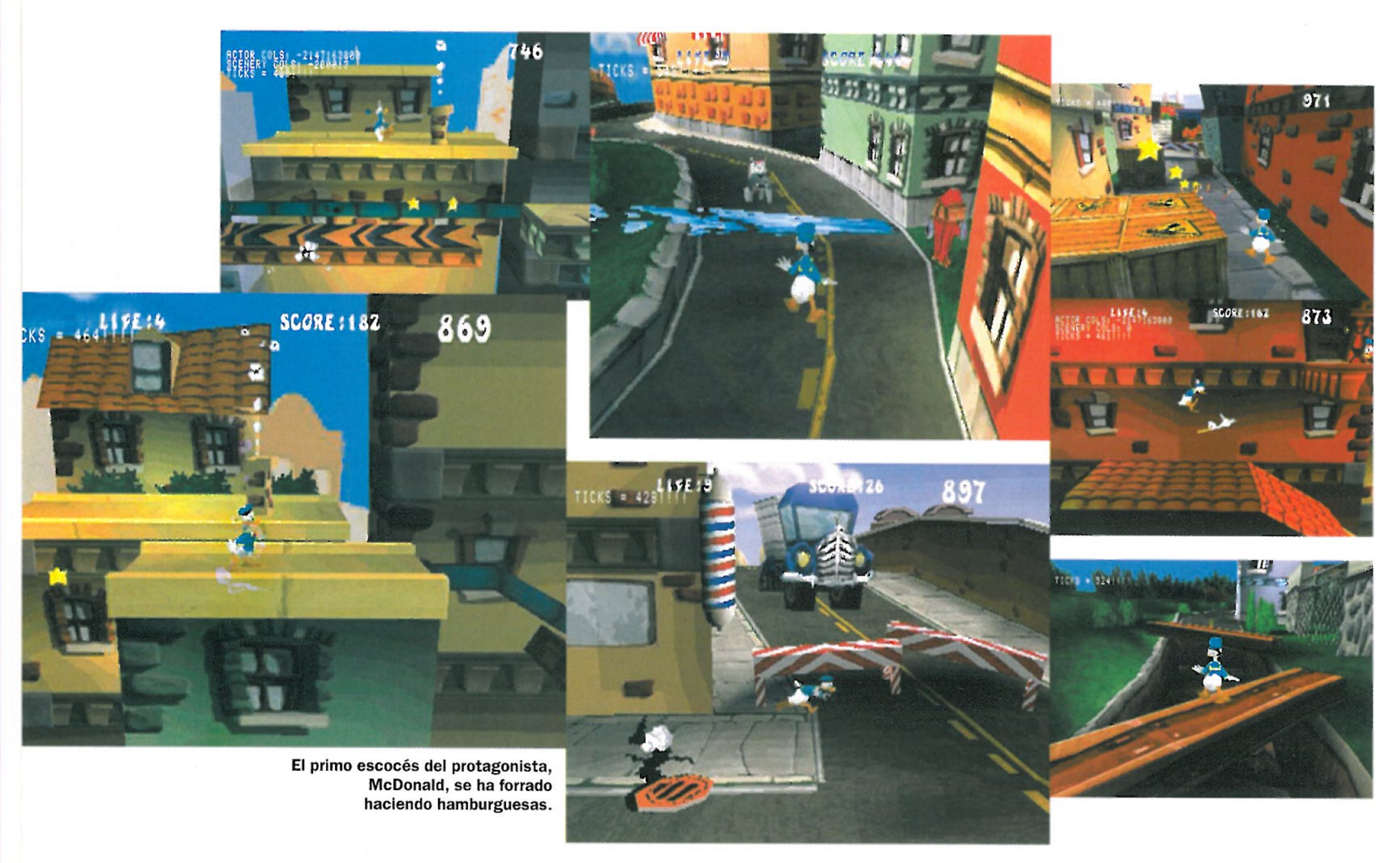
Uno de los aspectos visuales mas impresionantes del juego son las transformaciones que sufren los Dragon Knight al pasar de estado humano a Dragón. Si antes de esta espectacular mutación los sprites en pantalla tienen una resolución aceptable, las tremendas formas draconianas que adoptan después no les andan a la zaga, con un tamaño de pixels idéntico y unas animaciones 2D a 60 cuadros por segundo. Todo un logro tecnológico.



SUENAN LAS LEYENDAS

La banda sonora está bien compuesta y además es muy pegadiza, comprimida en una sencillez sonora que recrea a la perfección todas las emociones transmitidas por el juego.

Mención especial merece el vídeo de la intro a pantalla completa con una resolución envidiable, que además dura sus minutejos y que supone todo un deleite visual para todos los fanáticos del anime. Sólo queda rendirle un homenaje a toda la saga haciendo una breve reseña a las dos primeras entregas aparecidas en la añorada Super Nintendo, así como una tercera parte que se convirtió en uno de los primeros RPGs aparecidos en PlayStation. Aunque con algunos aspectos todavía por pulir, por suerte este cuarto capítulo ha superado con creces a su antecesor de 32 bits, tanto en lo que se refiere al apartado técnico como al argumental.



El primo escocés del protagonista, McDonald, se ha forrado haciendo hamburguesas.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

PATOCHADAS

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

El pato Donald es el más humano de los emblemáticos personajes paridos por la fértil imaginación de Walt Disney (ese genio que según algunos aguarda en un frigorífico su futura descongelación, como si fuera una croqueta de pollo). Desde luego, nuestro preferido siempre fue este vulnerable e imperfecto sobrino del rácano Gilito, tío a su vez de tres repelentes chavales mucho más espabilados que él, a años luz del optimismo infantiloide de Mickey. Bienvenido pues el carismático ánade a nuestra idolatrada gris, aunque sea para protagonizar un plataformas que no parece vaya a ser revolucionario.

Un planteamiento tan clásico como el de Donald Duck tal vez parezca pobretón para una máquina como la PS2 (ya os adelantamos en el número anterior una previa sobre la versión de 128 bits) pero puede aún dar bastante rendimiento en la Play. ¿Originalidad? Casi nula. De hecho, la dinámica del juego, los tonos cromáticos y los obstáculos recuerdan bastante a *Rayman 2*. Otra referencia obligada sería la serie *Crash*, de quien imita su desarrollo lineal con mucha acción y escaso componente exploratorio. Esas gotas de claustrofobia que a menudo genera la imposibilidad de salirse de los límites laterales, esa sensación de moverse por pasillos y no poder desandar los patos, perdón, los pasos, no será problema, ya que el juego contará con suficientes alicientes: el gancho de Donald y su corte (la dulce y tontaina Daisy, el inventor-gafotas Ungenio Tarconi, los terribles sobrinillos...), una considerable adictividad y unos niveles técnicos de primera.

LA DINÁMICA DEL JUEGO, LOS TONOS CROMÁTICOS Y LOS OBSTÁCULOS RECUERDAN MUCHO A RAYMAN 2

EL PATO FEROZ

A todo ello hay que sumarle el asunto del DEP (desarrollo emocional de personajes, lo de las siglas es invención nuestra), que en este caso aparece plasmado de una única forma: Donald se pondrá de más mala leche que el prota de *American Psycho* en un embotellamiento de tráfico, y sus enemigos pagarán el pato (este mes estamos sembrados con los juegos de palabras, tenéis que admitirlo). Su principal arma será un rudimentario patadón, complementado con los power-ups que iremos recogiendo a lo largo de nuestra aventura, que irán desde libros mágicos hasta unos providenciales ositos ocultos. Fans de Donald... ¡Un poco de paciencia!



No habíamos visto peleas tan encarnizadas entre personajes estrafalarios desde la ruptura de Tamara y Paco Porras.

CRASH BASH

¿A QUE ME LLEVO EL *SCATTERGORIES*?

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **EUROCOM**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

¿Qué sería de la Navidad sin el retorno de un icono del videojuego? No, no hablamos de Lara (entonces serían dos iconos), sino de un marsupial de pelaje anaranjado y un morro que se lo pisa (en todos los sentidos) llamado Crash Bandicoot. En lugar de sacar otra aventura de plataformas, Sony ha optado por algo un tanto diferente: un juego de ésos para jugar en grupo, que permite la participación de hasta cuatro jugadores. Aparecen todos los personajes clásicos de la serie, como Coco y Neo Cortex, participando en varias pruebas. Podremos participar en diversos modos de juego, como Torneo, Batalla Única o Aventura, ya sea solo o hasta con tres amigos. Habrá 30 eventos en los que probar suerte, así como un escenario de entrenamiento donde mejorar nuestras habilidades antes de tomar parte en la prueba principal.

Con unos personajes más que afianzados y una jugabilidad adictiva, ¿podría ser esto la respuesta a *Mario Party*? Desde luego, cuando lo vimos en el ya lejano ECTS se dejaba jugar muy bien y la acción era rápida y frenética. Ahora que hemos podido disfrutar con la beta previa, y tras dejar el multi-tap en cuidados intensivos después de las sesiones de infarto a las que le sometimos, podemos afirmar que resulta bastante entretenido. No es tan espectacular a nivel gráfico como su inmediato antecesor (*Crash Team Racing*), pero a nivel jugable casi se encuentra al nivel de aquella joya sobre ruedas que pudimos disfrutar las Navidades pasadas. Y es que las pruebas a las que nos enfrentaremos (la mayoría de ellas de un sencillo que tira de espaldas) están pensadas para 'picar' a los participantes hasta límites insospechados. Desde una competición por ver quién colorea más recuadros del campo de juego, hasta una especie de *Pong* a cuatro bandas, pasando por una guerra de empujones para tirar a los contrarios por el borde de la pantalla, todas ellas suponen un divertimento sin demasiadas complicaciones.

LAS PRUEBAS A LAS QUE NOS ENFRENTAREMOS ESTÁN PENSADAS PARA 'PICAR' A LOS PARTICIPANTES HASTA LÍMITES INSOSPECHADOS

A pesar de que Naughty Dog ha delegado el desarrollo de este título en Eurocom, el juego matiene esa atmósfera propia de las series de dibujos animados que ha caracterizado a la saga. Aunque quizá no sea el título más indicado para los solitarios (los modos para un solo jugador no garantizan el mismo tipo de desafío y durabilidad que los multijugador), *Crash Bash* se erige, novios y novias aparte claro está, como una de las mejores opciones de diversión para disfrutar en compañía estas Navidades.



Arriba: - Te voy a machacar por lo que me hiciste en *El Retorno del Jedi*.
- Lo que pasa es que eres un *rancoroso...*

STAR WARS DEMOLITION

CHÚPATE ESA, MAD MAX...

PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **LUXOFLUX**
EDITOR **LUCAS ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **2001**

Hablando claro: la franquicia de *Star Wars* y la PlayStation han sido hasta la fecha una pareja recelosa. Los títulos sobre la serie desarrollados por LucasArts han ido desde lo aceptable (*Jedi Power Battles*) hasta lo mediocre (*Star Wars: Masters of Tëras Käsi* o *Dark Forces*). Esperemos que la inminente llegada de *Star Wars: Demolition* remedie el lamentable estado de las cosas.

Este nuevo juego es bastante similar a *Vigilante 8*, bien acogido en su día, y su secuela, lo cual no es ninguna sorpresa teniendo en cuenta que Luxoflux es el desarrollador responsable de los tres títulos. Parece que apenas ha cambiado nada desde *V8* en este nuevo lanzamiento, aunque los áridos entornos desérticos y los cochazos trucados han sido sustituidos por personajes y escenarios tomados del vasto universo de *Star Wars*.

CAR WARS

Ubicado temporalmente en algún punto entre *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*, la acción se centra en un violento sustituto de las carreras de vainas vistas en el *Episodio Uno*. Sin embargo, en vez de carreras puras y duras, en este nuevo 'deporte' los participantes deambulan por una serie de entornos con el entrañable propósito de volatilizar a sus rivales utilizando la Fuerza... bruta.

Los vehículos en oferta serán de lo más familiar para los fans de las películas, ya que entre ellos hay un AT-ST, un X-34, un coche cohete (el medio de desplazamiento de Luke en *La guerra de las galaxias*), una speederbike, una vaina de carreras, un snowspeeder, un esquife del desierto y, lo mejor de todo, el Rancor (del palacio de Jabba el Hut). Baste decir que habrá de todo y para todos los gustos, ya que cada uno de estos vehículos se manejará de un modo distinto. Por ejemplo, la forma bípeda del Rancor permitirá a los jugadores rotar sobre sí mismos. Por cada uno de los escenarios habrá desperdigados diversos power-ups. Éstos se pueden potenciar cuatro veces, aunque cuanto más potentes sean más chuparán de las reservas de energía de tus armas.

LOS VEHÍCULOS EN OFERTA SERÁN DE LO MÁS FAMILIAR PARA LOS FANS DE LAS PELÍCULAS: UN AT-ST, UN LANDSPEEDER O EL RANCOR

Al igual que en los juegos de *Vigilante 8*, muchos de los edificios y construcciones que encontraremos son destructibles: en los pantanos de Dagobah podremos dejar a Yoda en la calle volando su choza de fango. Las comparaciones con los *Vigilante 8* serán inevitables, claro, y aunque todos comparten parecidos superficiales, este nuevo lanzamiento logra aportar suficientes ideas inéditas como para justificar su existencia. Crucemos los dedos, porque este juego podría señalar el comienzo en consola de títulos de calidad basados en *Star Wars* (milagros más prodigiosos se han visto, ¿no?).

THE EMPEROR'S NEW GROOVE

VIGILA QUIÉN *LLAMA*



PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **ARGONAUT**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **2001**

Argonaut se está encargando de desarrollar la primera incursión consolera de un animalito inédito hasta ahora (ya van quedando menos... ¿para cuándo ese esperadísimo simulador taurino con Ortega Cano y Jesulín?). Como Dinosaur, *The Emperor's New Groove* es otro juego Disney que llegará paralelamente a la *pinícula* del mismo título. El emperador en cuestión es el joven Kuzco, al que la pérfida Yzma ha transformado en llama, condenándole a pegar más botes que una pulga con hipo. Estamos, como habrán adivinado los más empollones, en el Perú maya, y vuestra misión será guiar a Kuzquito en la búsqueda de su antigua identidad. En su aventura contará con la ayuda del típico nativo fondón-bonachón, que atiende por Pacha. Un forzudo guaperas llamado Kronk (nombre onomatopéyico donde los haya) completa el elenco protagonista de un juego que apuesta por el clásico formato de plataformas 3D acompañado de un saludable tono de comedia loca que, por desgracia, no siempre aparece en todas las producciones de Walt Disney.

La simpática llamita podrá esprintar, patear y hasta detenerse en el aire en pleno salto, aunque por encima de la eliminación de enemigos primará la obligación de hallar llaves para acceder a nuevos escenarios, todos amplísimos y coloristas.

Lamentablemente, tenemos la extraña impresión de que el juego no estará disponible en las tiendas de nuestro país hasta que se estrene la película en primavera del año que viene.

EUROPEAN SUPER LEAGUE

LA LIGA DEL EURO

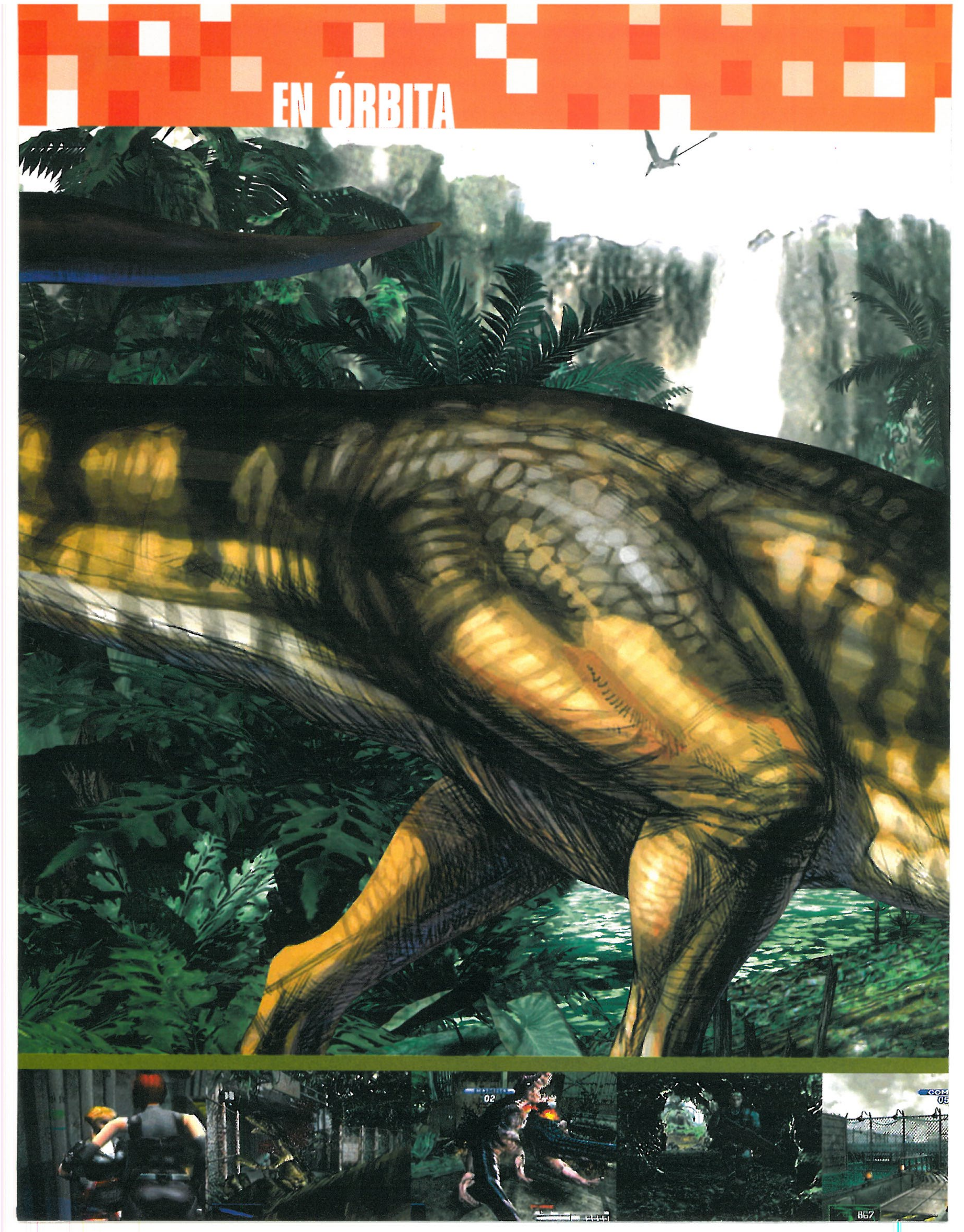


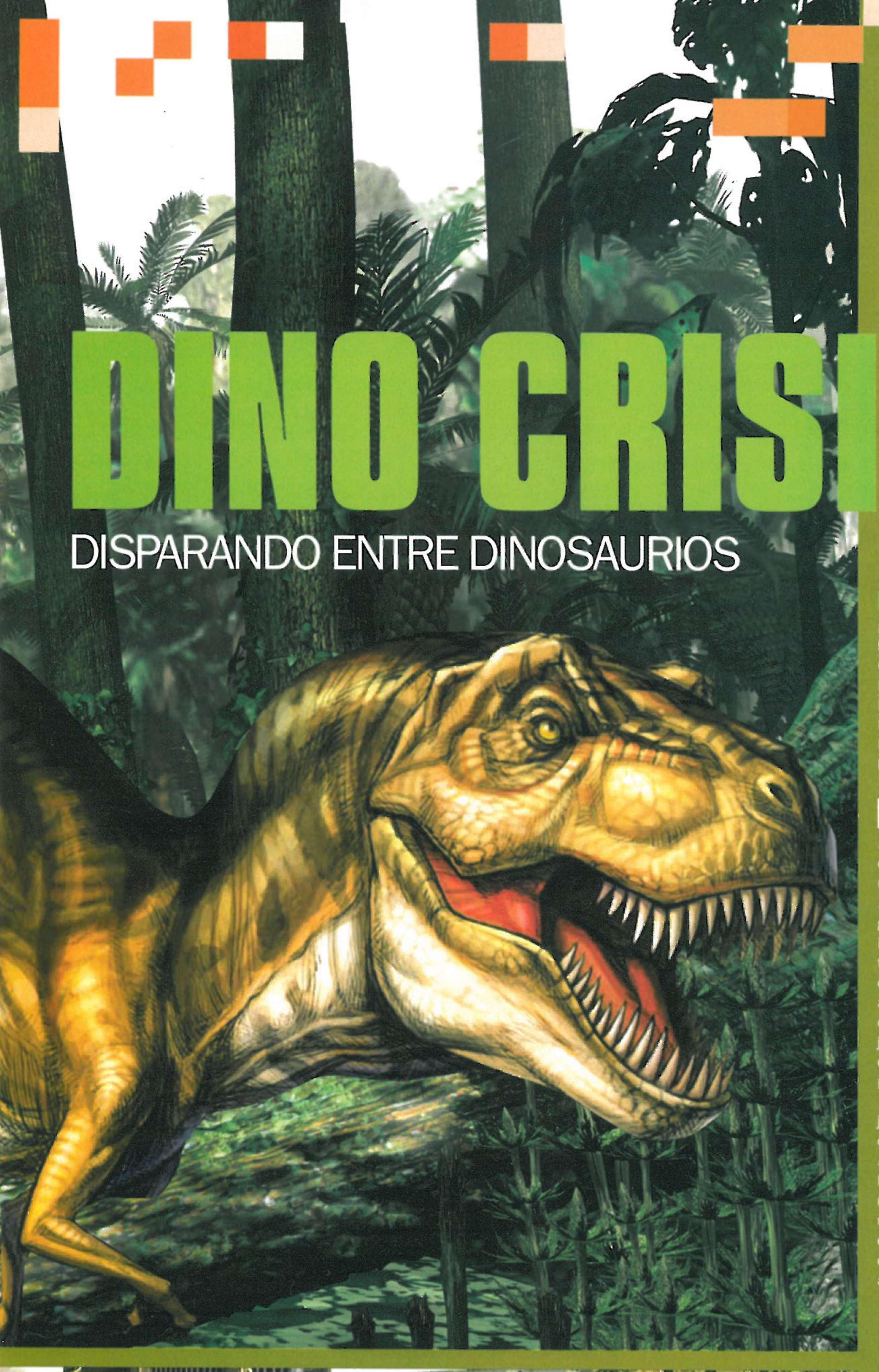


PLATAFORMA **PSX**
DESARROLLADOR **COYOTE**
EDITOR **VIRGIN UK**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **DICIEMBRE**

El fútbol es un filón inagotable. O eso, o es que hay gente con más moral que el Alcoyano (escoged la explicación que preferáis). Esta reflexión de medio pelo (de cuarto de pelo en el caso de nuestro alopécico director) viene a cuento del lanzamiento de *European Super League*, que salta al terreno de juego para recrear una vez más la Champions League, esa competición que el Barça se empeña en despreciar una temporada tras otra.

Cualquier versión beta de un juego merece el beneficio de la duda, aunque en el caso que nos ocupa está claro que *ESL* lo va a pasar mal si no se libra de su 'injugabilidad': dar un pase en condiciones es tarea de titanes, los futbolistas son más lentos que una lista de espera de la Seguridad Social, el balón vuela como un globo y los porteros apenas llegan a chutarlo a la frontal de su propia área... Curiosamente, este desolador panorama contrasta con el altísimo nivel de detalle de los jugadores, que se mueven despacito pero con una coordinación muy realista. Veremos si en la versión final del juego Coyote (nos referimos al equipo de programación, no al sufrido cánido de dibujos animados ni al bar ése de película repleto de camareras jamonas) es capaz de ejecutar una digna alternativa o la cosa se queda en una previsible e inofensiva comparsa frente a la jugabilidad de la saga *International Superstar Soccer* y la espectacularidad de los *FIFA*. Al fin y al cabo peor lo tenía David frente a Goliat y al final se obró el milagro...





DINO CRISIS 2

DISPARANDO ENTRE DINOSAURIOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Las secuelas de los juegos de éxito de Capcom como *Street Fighter* o *Resident Evil* se suelen caracterizar por dos rasgos: A) Son de una calidad excelente (si quitamos *R.E.Survivor*, *S.F. The Movie* y otras grandes *Caplamidades*), y B) Las innovaciones suelen ser menos trascendentes que los grandes éxitos de Raffaela Carrá. *Dino Crisis 2* se aleja de este tópico porque, si bien su calidad está fuera de toda duda, la jugabilidad está totalmente remozada convirtiéndose en un nuevo comienzo para la saga.

Dino Crisis 2 ha conseguido aunar la jugabilidad de adrenalíticos clásicos de los años 80 (como *Commando* o *Mercs*) con los hallazgos visuales de las aventuras de los años 90 (*Resident Evil* y compañía). ¿El resultado? Por fin nos han dado lo que todos pedíamos a gritos: sentir cómo nos acosa una horda de reptiles antediluvianos hambrientos y avanzar

EL ENDIABLADO RITMO DE JUEGO NO DECAE HASTA QUE APARECEN LOS TÍTULOS DE CRÉDITO

Sospechamos que Dylan es un agente enviado por Aznar al pasado para fabricar combustible fósil a go-go y acabar con el problema de las gasolinas en el presente.



siguiendo la premisa de disparar a todo bicho viviente que haya nacido antes que Sara Montiel.

LA LEY DE LA JUNGLA

En esta secuela se han dejado de lado los fríos pasillos de acero y cemento, trasladando la acción al corazón de una jungla. En su predecesor podíamos entrar en una habitación, 'limpiarla' de animalillos y relajarnos después admirando las fantásticas curvas de la protagon... ejem, bueno, que nos desviamos del tema. Ahora, en *Dino Crisis 2*, no paran de salir fieras de la espesura de la selva con una única idea en la cabeza: ¡comer! (que nooo, que no salen los concursantes de *Supervivientes* en el juego).

Claro que este nuevo planteamiento ha supuesto también tener que hacer serios cambios en el apartado técnico. Los escenarios se representan mediante fondos prerrenderizados en lugar de polígonos para recrear la vegetación con el detalle requerido y además poder poner más dinosaurios en pantalla simultáneamente. Lo único que se puede reprochar a los gráficos es cierto 'machaque' de polígonos cuando nuestro personaje colisiona con un gran saurio y que, a cada cambio de plano, los cadáveres de los dinos desaparecen por arte de magia para ahorrarle problemas al procesador de la consola.

Las 11 especies de seres prehistóricos están recreados con un



EXTRA CRISIS

Para alargar la vida del juego los programadores han incluido un par de extras. El primero es el Dino Coliseo en el que, como humano o dinosaurio, debes eliminar varias oleadas de enemigos en un entorno virtual. El segundo es un beat'em-up para dos jugadores llamado Dino Duel, en el que manejaremos exclusivamente dinosaurios.



realismo más que notable gracias a su más que notable diseño, a los hiperrealistas rugidos (sospechamos que son digitalizaciones de los bostezos del jefe de Redacción Holybear) y a las logradísimas animaciones. Los velocirraptores tienen más mala leche que el peluquero de Paco Porras, los pequeños ovirraptores son realmente escurridizos y los gigantescos Alosaurios son durísimos de pelar.

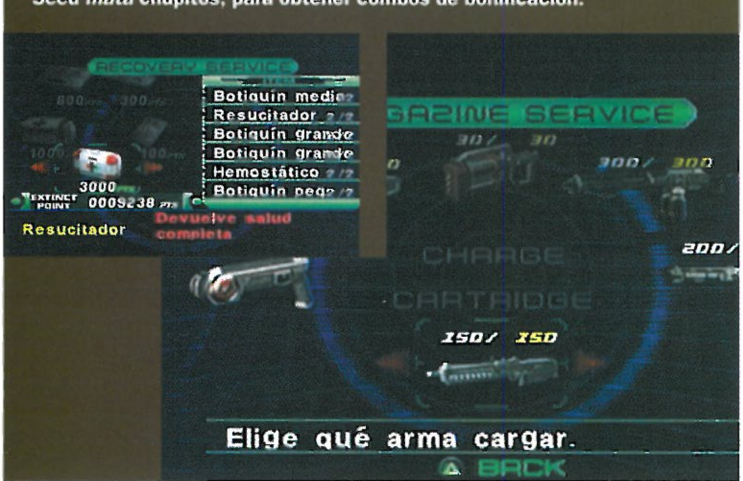
EL PUZZLE NO ENCAJA

En *Dino Crisis 2* los puzzles se han reducido al mínimo, para ser sustituidos por una serie de mini-eventos que añaden una tremenda variedad al juego. En la mayoría de casos se trata de secciones de disparo al estilo *Point Blank* en las que controlamos una mirilla con la que debemos apuntar a los enemigos. Pero lo más destacado son las pruebas que apuestan por la originalidad, como la misión en la que deberemos atrapar un pequeño Compi en una jaula o el momento en el que, montados en un tanque, tendremos

LAMENTABLEMENTE NO ES DEMASIADO LARGO AUNQUE, COMO SUELE SUCEDER CON LOS JUEGOS DE ACCIÓN ARCADE, NO ABURRE NADA VOLVER A JUGARLO

¿A CUÁNTO ESTÁ EL KILO DE BAZOOKA?

Acumular puntos es esencial en *Dino Crisis 2*, ya que con ellos podremos comprar armamento, botiquines y munición en los puntos de grabación de partida. Para aumentar tu marcador lo mejor es encadenar muertes de dinosaurios, con la misma celeridad con que el redactor Seed *mata* chupitos, para obtener combos de bonificación.



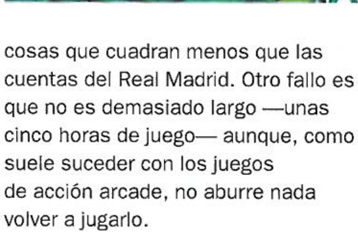
EN DINO CRISIS 2 LOS PUZZLES SE HAN REDUCIDO AL MÍNIMO, PARA SER SUSTITUIDOS POR UNA SERIE DE MINI-EVENTOS QUE AÑADEN UNA TREMENDA VARIEDAD

que huir de un T-Rex corriendo cual Dioni en furgón del banco. Mención especial para la sección del juego que se desarrolla bajo el agua, con una tensión ambiental digna del mejor *survival horror*. Otro factor que da gran dinamismo al juego es que durante la partida tendremos la oportunidad de controlar alternativamente dos personajes, Regina y Dylan, cada uno con su propio tipo de armamento. Además, ahora se pueden manejar dos armas a la vez, lo que añade muchas posibilidades al combate.

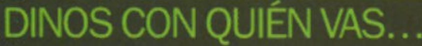
Lamentablemente, no se puede decir que los desarrolladores se hayan estrujado demasiado el cerebro con el argumento. La trama es enrevesada y la verdad es que hay cosas que cuadran menos que las cuentas del Real Madrid. Otro fallo es que no es demasiado largo —unas cinco horas de juego— aunque, como suele suceder con los juegos de acción arcade, no aburre nada volver a jugarlo.

De todas maneras, estas no son más que unas pequeñas lacras que se pueden pasar totalmente por alto en un juego del que uno queda prendado desde el momento en el que ve su trepidante y salvaje vídeo de introducción (excelente, al igual que el resto de secuencias del juego), y cuyo endiablado ritmo no decae hasta que aparecen los títulos de crédito. Si no has podido reservar tu PlayStation 2 o, simplemente, no te la has podido comprar porque no has visto 100.000 pesetas juntas desde que dejaste de ver el programa *Trato Hecho* de Bertín Osborne no sufras: adquiriendo *Dino Crisis 2* tendrás (junto con *Driver 2*) el mejor juego de las próximas fiestas Navideñas.









DINOS CON QUIÉN VAS…

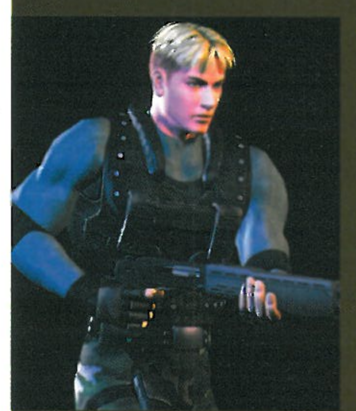
Los protagonistas de *Dino Crisis 2*, como los mosqueteros o el número de programas emitidos de *La Central* de Jesús Vázquez, son tres:

REGINA



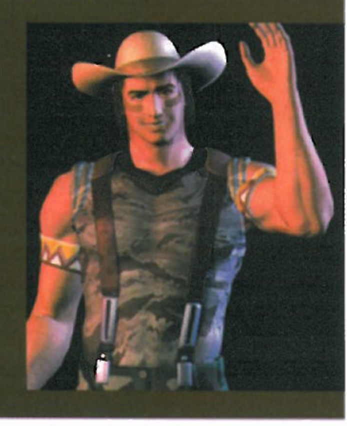
La pelirroja que protagonizó la primera parte no ha cambiado demasiado, aunque ahora parece haberse especializado en el manejo de ametralladoras y armas ligeras. Ahora su pertenencia más preciada es un duro objeto de forma cilíndrica que funciona con pilas. Efectivamente, tal como habréis adivinado, hablamos de una porra eléctrica.

DYLAN



Este aguerrido armario rubio prefiere hacer frente a los enemigos utilizando armas de gran calibre, por lo que sus ataques son muy potentes. Dylan tiene el dudoso honor de protagonizar un penoso soliloquio supuestamente emotivo lleno de tópicos manidos ("era un chico problemático, bla, bla… mataron a mi familia, bla, bla… me regalaron un disco de Tamara, bla, bla… ingresé en el ejército para olvidar".)

DAVID



David no es un personaje jugable, pero aparece en más de una ocasión para salvarnos el pellejo. Su aspecto de indio *arapajoe* de saldo nos recuerda bastante a un personaje que aparecía en *Depredador* y que acababa destripado a la primera de cambio. No queremos desvelar acontecimientos, pero desde el primer momento en que lo vimos supimos que su futuro era más incierto que el del Santiago Bernabéu.



ARRIBA

- TIENE PERSONALIDAD PROPIA
- ACCIÓN ULTRAINTENSA
- ¡11 DINOS DIFERENTES!

ABAJO

- UN POCO CORTO
- ALGÚN DEFECTO TÉCNICO
- EL ARGUMENTO ES LO DE MENOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	5

PUNTUACIÓN





LA FÁBRICA DE PESADILLAS DE MIKAMI

En 1996 un equipo de desarrollo principiante, dirigido por Shinji Mikami, creó una de las piedras angulares de las aventuras de terror: *Resident Evil*. Estas páginas son un pequeño homenaje de *PlanetStation* a los creadores de algunos de los juegos que más nos han marcado este último lustro y que han ratificado su inmenso talento trabajando para PSX (¿por última vez?) con *Dino Crisis 2*.

Como podréis comprobar, la trayectoria de este equipo ha sido casi impecable, pero... ¿qué hay del futuro? Lo único que se sabe es que Mikami ya está trabajando en un nuevo *Resident Evil* para PlayStation 2 (aunque antes Capcom lanzará *Onimusha* para esta consola), que el proyecto *Resident Evil Zero* se está desarrollando para Game Cube (el de Nintendo 64 se ha cancelado) y que corren fuertes rumores de que el sensacional *R.E. Code: Verónica* de Dreamcast será versionado para los 128 bits de Sony.

Por cierto, hay buenas y malas noticias respecto a la película de *Resident Evil*. Las buenas son que la productora alemana Constantin ha dado luz verde al proyecto y... ya no hay más buenas noticias. Las malas es que el director no es el prestigioso George A. Romero, sino el inefable Paul Anderson, quien trabajó en la paupérrima versión fílmica de... ¡*Mortal Kombat*! Además, por lo que se sabe del guión, la única relación con los videojuegos es que salen los omnipresente zombis. No habrán ni Claires, ni Jilles, ni Leones, ni Nemesis, ni Umbrellas, ni... ¡ninguna clase de respeto por los fanáticos de la saga!

CRONOLOGÍA DEL SURVIVAL HORROR

1996 - RESIDENT EVIL

FORMATOS **PSX, Saturn, PC**

Tomando como referente a *Alone In The Dark*, Shinji Mikami y su equipo crearon un auténtico clásico. Gráficamente desfasado, pero más terrorífico que ninguno. Existe una versión especial llamada *Director's Cut* que apareció porque *R.E. 2* se hacía esperar más que la segunda parte de *Casablanca*.

VALORACIÓN	
HORROR	5
PUZZLES	4,5
ACCIÓN	4
ARGUMENTO	4

PUNTUACIÓN ●●●●●





1998 - RESIDENT EVIL 2

FORMATOS **PSX, N64, DC, PC**

Resident Evil 2 puede presumir de tener el argumento más logrado de todos los juegos de la escudería Mikami para PSX. Aunque quizá dé menos miedo que su antecesor, sus grandes dosis de acción, los dos escenarios de juego y su trepidante final lo convierten en nuestro favorito.

VALORACIÓN	
HORROR	4
PUZZLES	4
ACCIÓN	4,5
ARGUMENTO	5

PUNTUACIÓN ●●●●●

1999 - RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

FORMATOS **PSX, PC, DC**
(aún no disponible)

La tercera parte de la saga tiene un clarísimo protagonista: Nemesis. Este horrendo superzombi sube las cotas de tensión hasta límites insospechados y salva a un juego que viene a ser más de lo mismo. De todas maneras mantiene el pabellón alto y cuenta con el mejor mini-juego de toda la serie: Los Mercenarios.

VALORACIÓN	
HORROR	4,5
PUZZLES	4
ACCIÓN	4,5
ARGUMENTO	3

PUNTUACIÓN ●●●●◐





1999 - DINO CRISIS

FORMATOS **PSX, PC, DC**
(aún no disponible)

Shinji Mikami dirigió en persona esta aventura que cumplió con creces a nivel técnico gracias a sus increíbles gráficos 100% poligonales, pero a nivel jugable le faltaba quizá algo de personalidad propia.

Dino Crisis tiene una calidad fuera de toda duda pero su alucinante secuela lo ha eclipsado totalmente.

VALORACIÓN	
HORROR	3,5
PUZZLES	5
ACCIÓN	4
ARGUMENTO	4

PUNTUACIÓN ●●●●○







2000 - RESIDENT EVIL: SURVIVOR

FORMATOS **PSX**

Una mezcla pesadillesca (en el mal sentido de la palabra) de aventura de horror y shoot'em-up de pistola. Gráficos que son refritos de la saga, una historia ridícula y personajes con menos carisma que los concursantes de *El Bus* forman parte de un título en el que, evidentemente, no participó Mikami.

VALORACIÓN	
HORROR	2
PUZZLES	2
ACCIÓN	2
ARGUMENTO	0

PUNTUACIÓN





2000 - RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

FORMATOS **DC, ¿PS2?** (es un rumor)

Primera incursión en los 128 bits (de Dreamcast, de momento) y primer éxito rotundo. La historia es completamente impecable y la libertad que los escenarios en 3D proporcionan a la cámara convierten a este juego en una auténtica película interactiva. Ojalá acabe saliendo para PS2.

VALORACIÓN	
HORROR	4,5
PUZZLES	4,5
ACCIÓN	5
ARGUMENTO	5

PUNTUACIÓN

RAREZAS RESIDENT

¿Habéis jugado con Nemesis tantas veces que cuando sale en la pantalla os habla 'de tú'? ¿Te acabas el modo Tofu de *R.E. 2* con una mano atada a la espalda y mirando a la vez el programa *Noche De Fiesta* para acongojarte más? Si crees que ya lo conoces TODO, mírate estas dos rarezas del mundo *Resident*...

RESIDENT EVIL 1.5

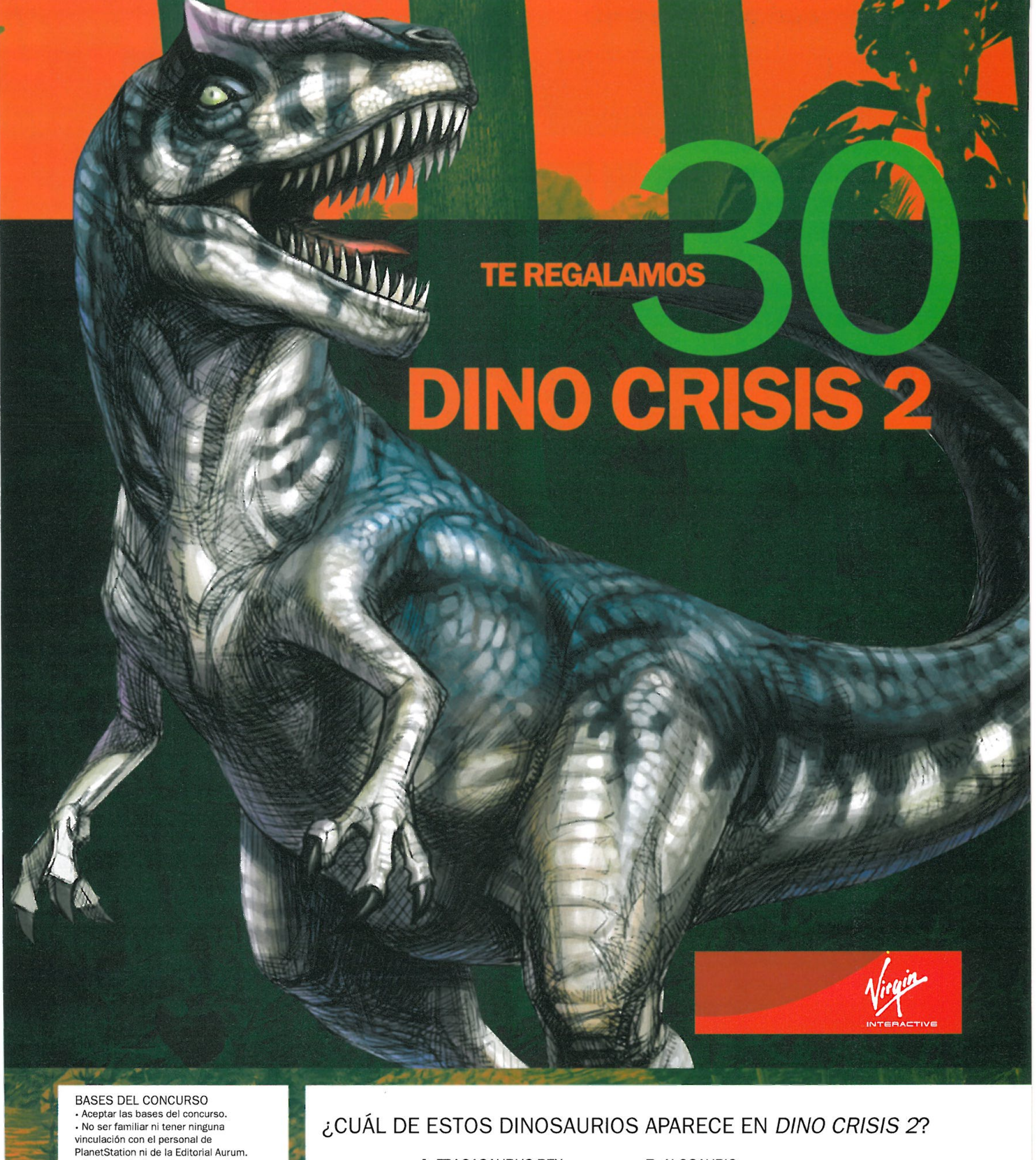
Este título, que en principio iba a ser *R.E. 2*, nunca llegó al mercado. Según cuenta la leyenda Mikami no estaba contento con el resultado y... ¡lo tiró directamente a la basura! A ver si aprendéis también vosotros y sólo aceptáis productos de primerísima calidad. ¿Eh? ¿Qué hacéis con la revista? ¡No! ¡Al cubo, no!

RESIDENT EVIL GAME BOY COLOR

Esta adaptación del primer *Resident Evil* para Game Boy tenía un aspecto gráfico increíble pero, al parecer, el resultado final no fue el esperado. Nosotros llegamos a ver el juego en la feria ECTS 99, y ciertamente tenía algún problemilla técnico (los personajes eran más lentos que las baladas de Los Panchos).




PLANETSTATION Y VIRGIN INTERACTIVE
SORTEAMOS
30 FABULOSOS
DINO CRISIS 2
SORTEAMOS 30 *DINO CRISIS 2* A LOS QUE SÓLO PODRÁN OPTAR AQUELLOS *DINOCRISIACOS* QUE **CONTESTEN CORRECTAMENTE LA SIGUIENTE CUESTIÓN:**
¿CUÁL DE ESTOS DINOSAURIOS APARECE EN *DINO CRISIS 2*?
A **FRAGASAURUS REX**
B **ALOSAURIO**
C **J.M. CARRASCALODONTE**
D **MARUJITA DIAZPLODOCUS**



BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de enero de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 28 de PlanetStation.

¿CUÁL DE ESTOS DINOSAURIOS APARECE EN *DINO CRISIS 2*?

A FRAGASAURUS REX **B** ALOSAURIO
C J.M. CARRASCALODONTE **D** MARUJITA DIAZPLODOCUS

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO



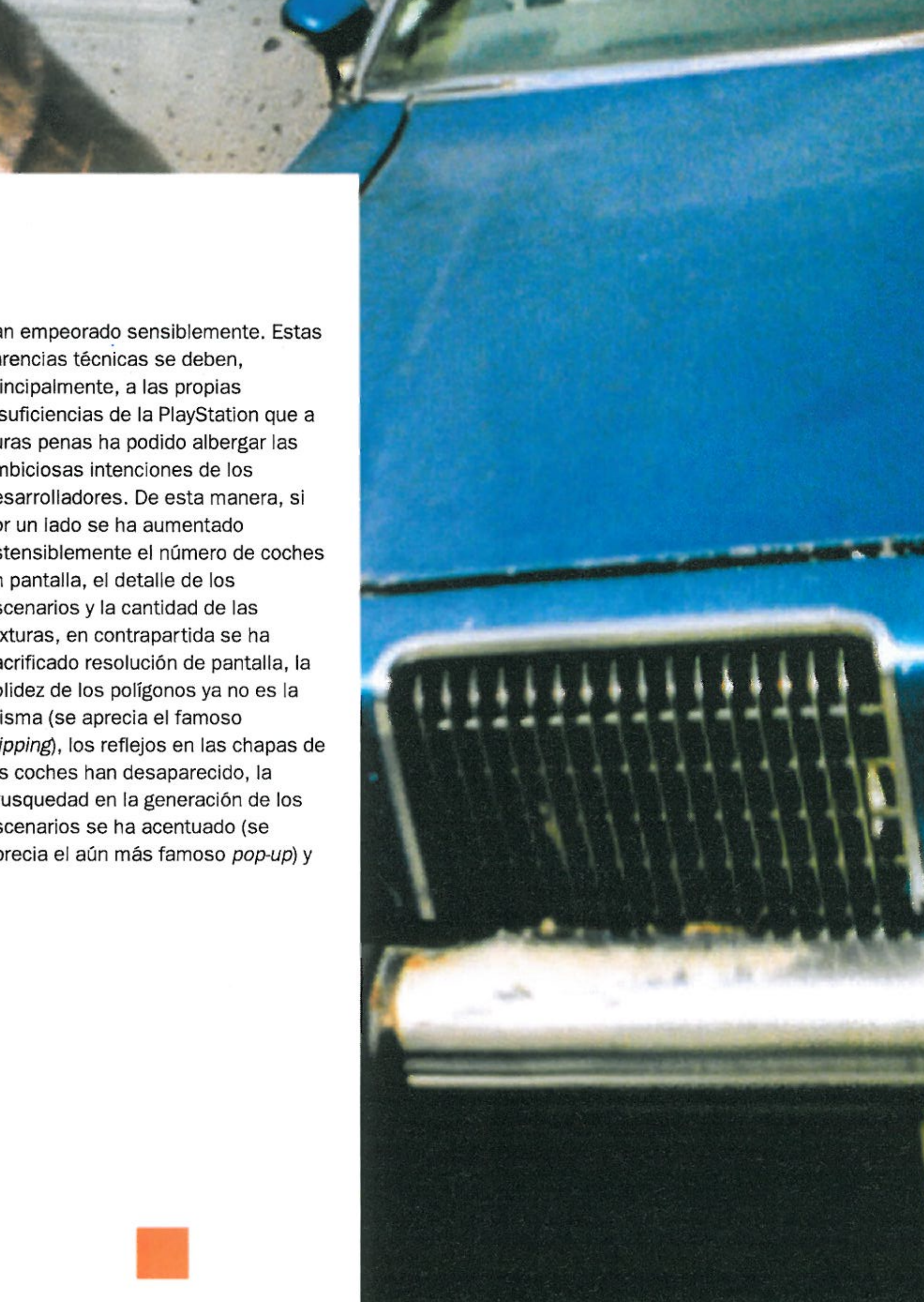
DRIVER 2
BACK ON THE STREETS

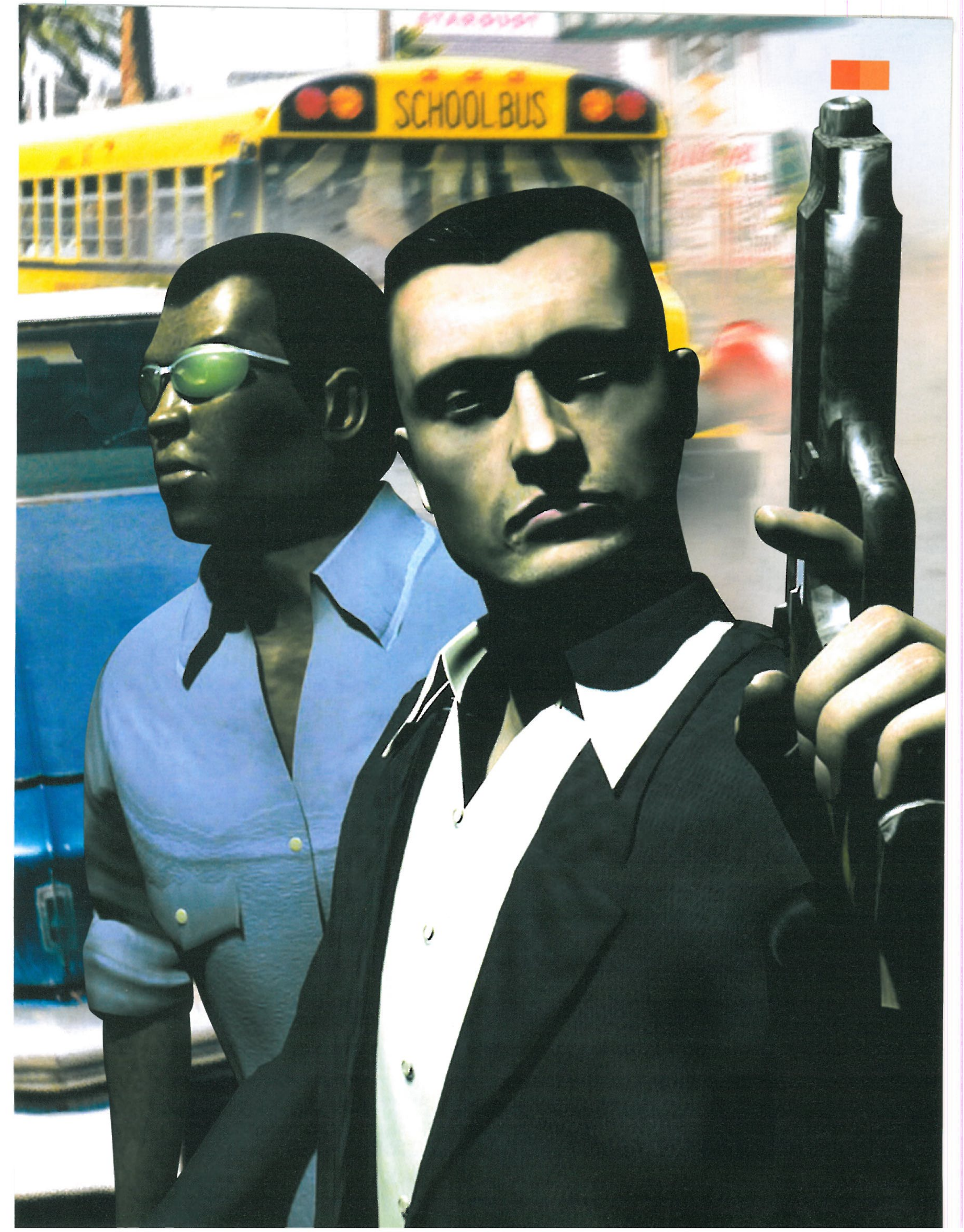
LÍO EN RÍO

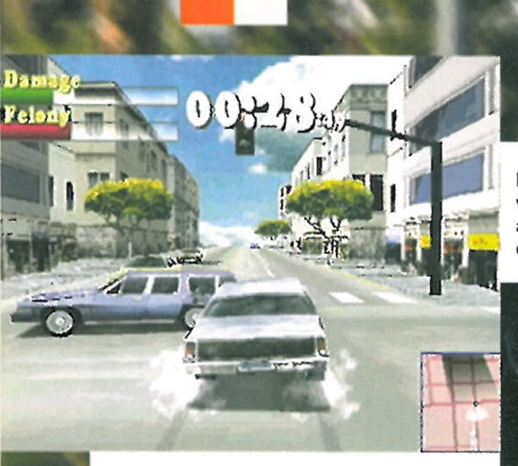
¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **REFLECTIONS**
EDITOR **GTI**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **7.490 PESETAS**

Muchas eran las dudas que nos asaltaban respecto a *Driver 2.* ¿Conseguiría Reflections mejorar los gráficos de un juego que explotaba ya al máximo las capacidades de la PlayStation? ¿El modo para dos jugadores daría la talla? ¿La posibilidad de ir a pie por la ciudad se debe a que el protagonista prefiere gastar suela de zapato que gasolina comprada a precio de oro?

Tras jugar intensamente a la codiciada versión de review que llegó a la Redacción ya podemos dar nuestro veredicto: globalmente *Driver 2* supera a la magistral primera parte, pero hay ciertos detalles técnicos que han empeorado sensiblemente. Estas carencias técnicas se deben, principalmente, a las propias insuficiencias de la PlayStation que a duras penas ha podido albergar las ambiciosas intenciones de los desarrolladores. De esta manera, si por un lado se ha aumentado ostensiblemente el número de coches en pantalla, el detalle de los escenarios y la cantidad de las texturas, en contrapartida se ha sacrificado resolución de pantalla, la solidez de los polígonos ya no es la misma (se aprecia el famoso *clipping*), los reflejos en las chapas de los coches han desaparecido, la brusquedad en la generación de los escenarios se ha acentuado (se aprecia el aún más famoso *pop-up*) y

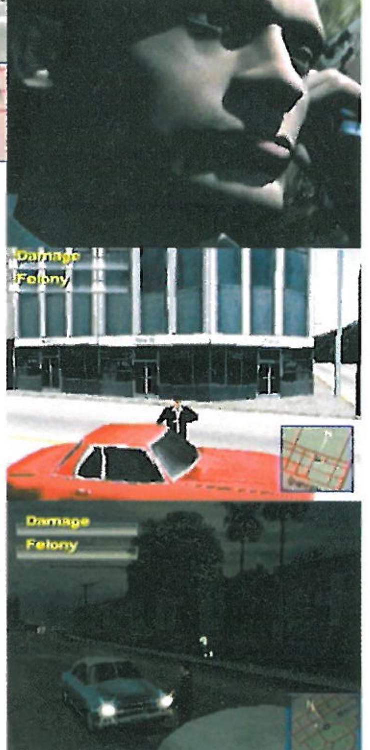



SCHOOL BUS





Para mantener brillantes tantos vehículos, Tanner debe tener que acaparar más cera que las orejas del príncipe Carlos de Inglaterra.





además hay alguna que otra ralentización puntual.

Por suerte, todos estos defectos se olvidan rápidamente al comprobar que, en el apartado jugable, todo estos se compensa con creces. La posibilidad de abandonar los coches a voluntad para darnos un garbeo como peatón abre infinitas posibilidades de juego. ¿Que tras un escarceo con un coche patrulla tu vehículo ha quedado más abollado que los juanetes de Mazinger Z? No hay problema: te bajas, localizas cualquier vehículo que te guste, 'convences' al conductor de las bondades del transporte público y ya tienes nuevo automóvil. Lo mejor es que esto significa que prácticamente podremos conducir TODOS los vehículos que aparecen en el juego, incluyendo coches de bomberos, camionetas, coches patrulla, furgonetas, limusinas, autobuses… Aquí encontraremos hasta el carro de Manolo Escobar. La única cortapisa que existe a la hora de "renovar" el vehículo es la policía: si nos persiguen no podremos salir de nuestro automóvil.

Ir a pie también ha servido para dotar de mayor complejidad a las misiones. Así que ahora toca bajarse de nuestro confortable asiento para, por ejemplo, abrir la puerta de un garaje o colocar una carga explosiva en un almacén. Aunque tampoco hay que pensar que el juego ha cambiado radicalmente, ya que la mayor parte del tiempo lo pasaremos conduciendo como posesos.

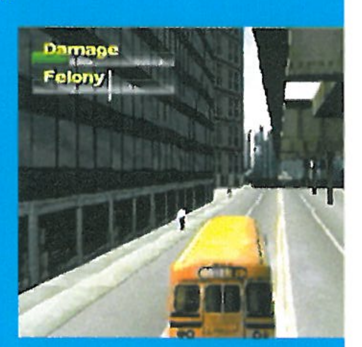
Lo mejor de *Driver 2* sigue siendo conducir al límite por ciudades hiperrealistas llenas de tráfico real, mientras estamos enfrascados en peligrosas persecuciones que nos dejan con menos habla que una mascota de la Expo amordazada. Y es

PODREMOS CONDUCIR TODOS LOS VEHÍCULOS QUE APARECEN EN EL JUEGO, INCLUYENDO COCHES DE BOMBEROS, CAMIONETAS, COCHES PATRULLA, FURGONETAS, LIMUSINAS, AUTOBUSES…

LAS CIUDADES DEL CRIMEN

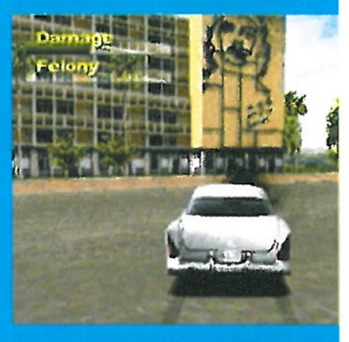
Tanner dispone de cuatro ciudades para infringir el código de circulación al completo. Unas son de Estados Unidos y otras de Sudamérica, pero todas tienen algo en común: la policía es más pegadiza que el *No Cambié* de Tamara.

CHICAGO



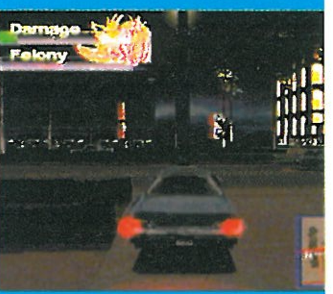
¿Qué mejor que la ciudad del crimen para empezar *Driver 2*? Chicago es una digna sucesora de las grandes metrópolis 100% USA que vimos en la primera parte, como San Francisco o Nueva York. Id con cuidado cuando queráis cruzar el río porque aquí hay más puentes levadizos que en el Exin Castillos.

LA HABANA



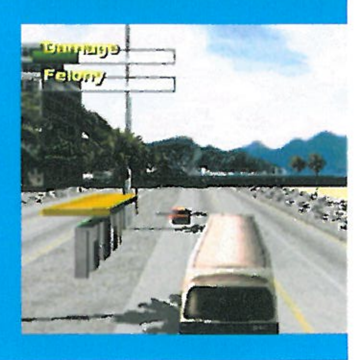
Ésta es sin duda la ciudad más conseguida de todo el juego, ya que refleja a la perfección el ambiente singular de Cuba (bueno, no deja de ser lógico que sea La Habana la ciudad que se haya reproducido con más *Fidel-idad*). A la hora de conducir lo más interesante es la posibilidad de manejar vehículos de los años 50.

LAS VEGAS



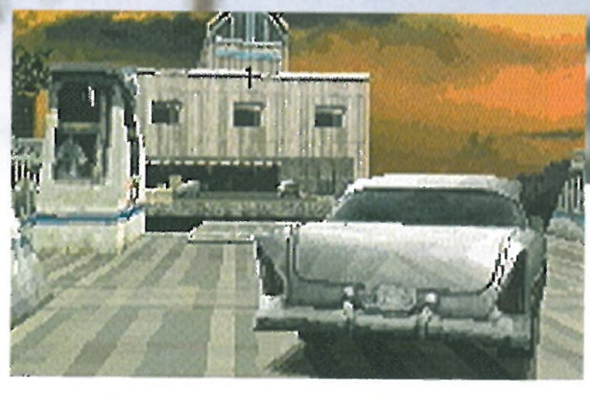
La única urbe que no está a la altura de lo esperado. Las Vegas, al igual que Los Ángeles en el primer *Driver*, no consigue reflejar la marcada personalidad propia de la ciudad original y parece algo vacía. Pese a su fealdad, en Las Vegas disfrutaremos de algunas de las mejores fases del juego.

RÍO DE JANEIRO



Los programadores han reservado para el final esta mega-metrópolis que sorprende por su tráfico híper-denso. En Río encontraremos sol, playas, ritmos caribeños en las calles y las fases más difíciles (quizá demasiado) de todo el juego. Sólo se echan en falta unas cuantas mulatas a las que invitar a dar un paseo.







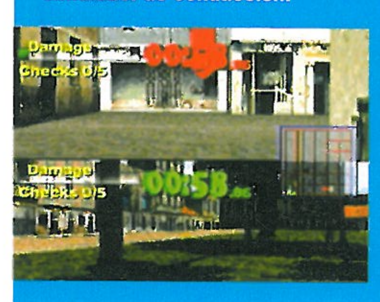






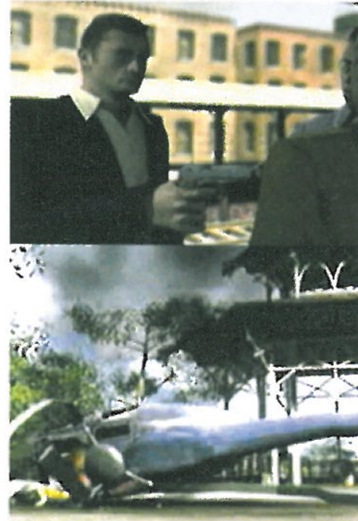
¿DOS MEJOR QUE UNO?

Aparte de los mini-juegos para un jugador que ya vimos en el *Driver* original, esta secuela incorpora también algunos que se pueden jugar con dos conductores utilizando el clásico método de la pantalla partida. Aunque hay que reconocer que algunos de ellos son divertidos (como el del 'robo de bandera') la total ausencia de tráfico real en las ciudades (ya nos temíamos algo así tras última subida de Repsol) y la utilización de la vista subjetiva provoca la sensación de estar jugando a un modo Deathmatch de *Quake* en lugar de a un simulador de conducción.









que con los nuevos trazados de curvas y la mayor cantidad de vehículos a esquivar, conducir en *Driver 2* es cualquier cosa menos un agradable y tranquilo paseo.

PLAY FICTION

Otras de las innovaciones más acertadas de *Driver 2* es la coherencia que se ha dado al modo Undercover. Ahora la trama ya no es una mera excusa para ir 'pegando' misiones individuales, sino que las fases se han pensado en función de la historia. Eso sí, para mantener la coherencia del hilo argumental ahora ya no se puede elegir el 'trabajito' que queremos realizar entre dos o tres opciones, sino que hay que pasarse las 40 fases siguiendo un orden preestablecido. Un pequeño precio que hay que pagar para disfrutar de las numerosas secuencias de vídeo (por suerte, traducidas al castellano) que nos trasladan a un mundo que parece sacado de la película *Pulp Fiction*. Por supuesto el protagonista sigue siendo Tanner, el policía infiltrado en la mafia de la primera parte, pero ahora viene acompañado de una galería de personajes carismáticos, como su compañero afro-americano Jones (el personaje con más co...nfianza en sí mismo), el temible *capo* Caine, el implacable matón Jericho o el repulsivo contable Pink Lenny.

GLOBALMENTE DRIVER 2 SUPERA A LA MAGISTRAL PRIMERA PARTE, PERO HAY CIERTOS DETALLES TÉCNICOS QUE HAN EMPEORADO SENSIBLEMENTE

Driver 2 ofrece suficientes elementos como para adquirirlo aunque se tenga ya la primera parte, aunque tampoco incorpora innovaciones revolucionarias. Quizá tengamos que esperar a que Reflections trabaje en 128 bits (*Driver 3* aparecerá en el 2002) para que sus juegos vuelvan a causar más impacto que Don Limpio luciendo bisoñé. Eso no quita que *Driver 2* sea una de las mejores cosas que se pueden comprar con dinero.

ARRIBA

- IR A PIE
- MÁS TRÁFICO
- HISTORIA COHERENTE

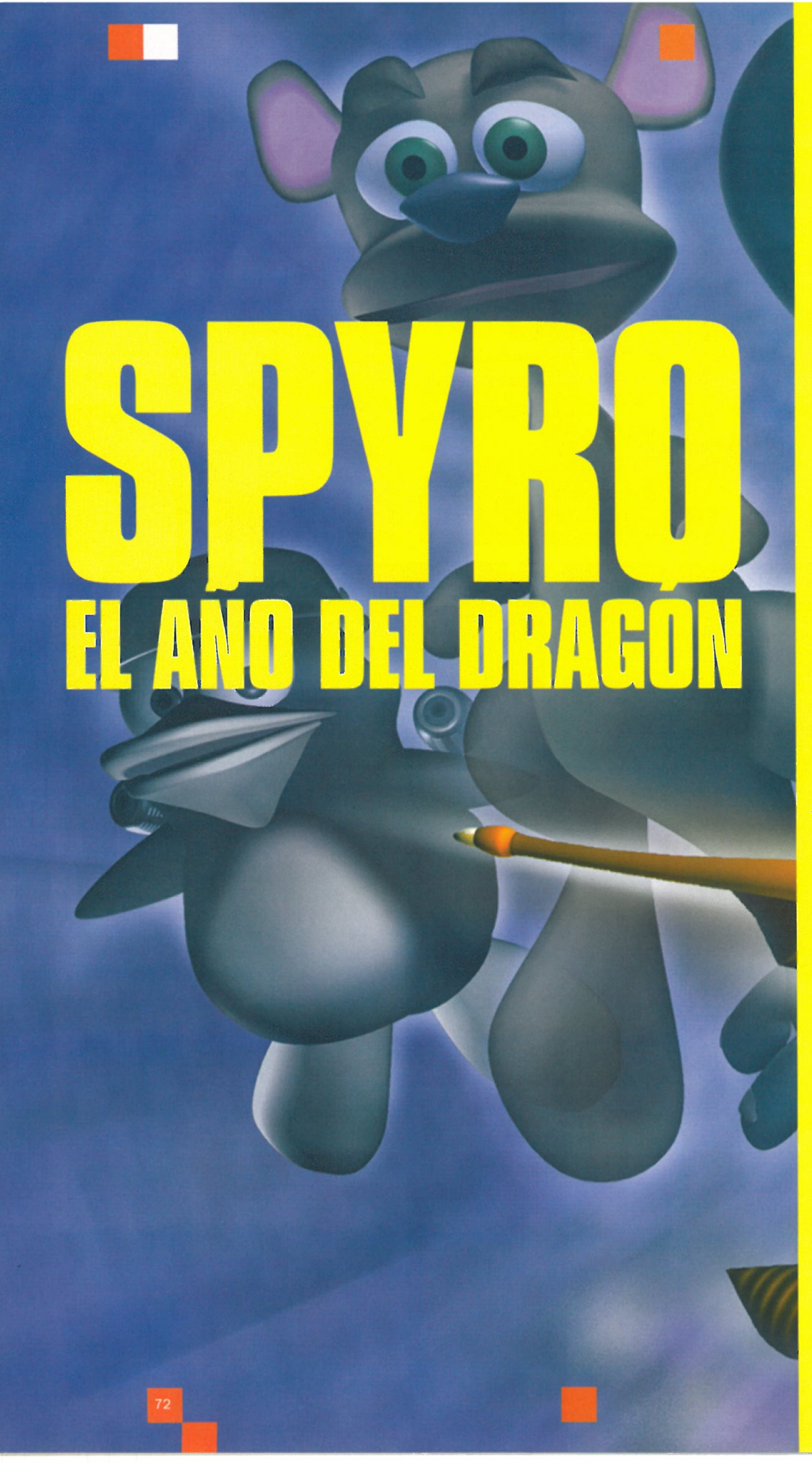
ABAJO

- EL RALENTÍ(ZADO) DEL MOTOR
- POPPING Y CLIPPING TREMENDO
- LAS VEGAS ES ALGO POBRE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4
VIDILLA	5

PUNTUACIÓN  



SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN

ESPECTACULAR FIN DE AÑO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Tal y como os adelantábamos en la previa del pasado número, ponerse por primera vez ante los controles de *Spyro: El Año del Dragón* conlleva tener la sensación de estar otra vez frente al mismo juego, con ligeros retoques, un poco de maquillaje por aquí, cuatro nuevas fases por allá, y a vender que son dos días (los *tombraideros* entenderán tristemente de lo que estamos hablando). No podíamos estar más equivocados. Tras tostar toda suerte de enemigos a lo largo de treinta y muchas fases, os aseguramos que el 2000 es algo más que el año del dragón: es el año del juego de plataformas por antonomasia.

DIME CON QUIÉN SALTAS...

El primer *Spyro* sorprendió, el segundo convenció, y el tercero ha consagrado a la saga. ¿Por qué entonces una puntuación inferior a sus antecesores? Pues porque el concepto de juego sigue siendo el mismo (aunque mejorado y ampliado



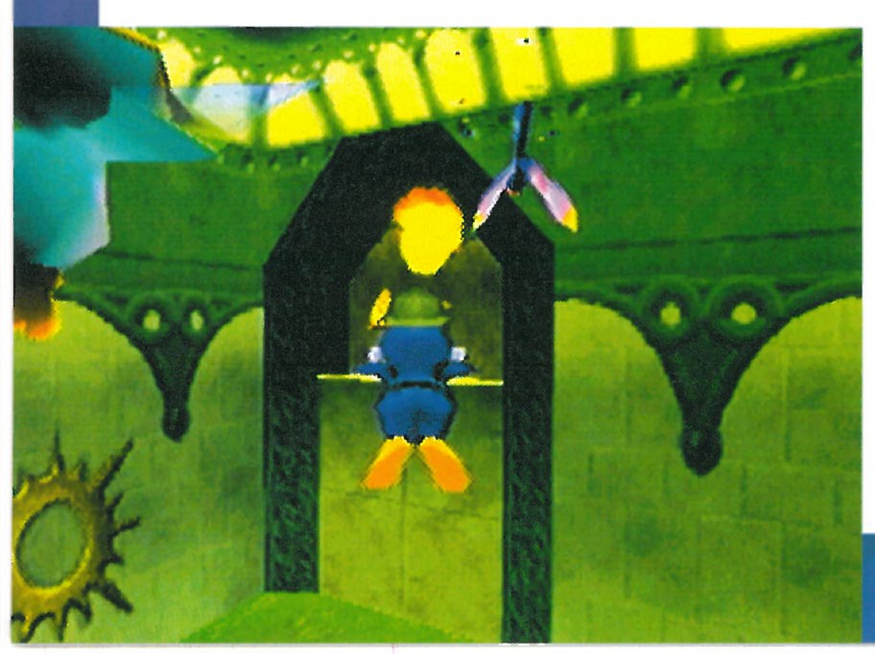


hasta límites increíbles), porque seguramente los jugadores ocasionales de juegos de plataformas opinarán que es demasiado parecido a los anteriores *Spyros* y porque no nos parece suficientemente rompedor con respecto a éstos. Hasta aquí, los puntos negativos; el resto, simplemente genial.

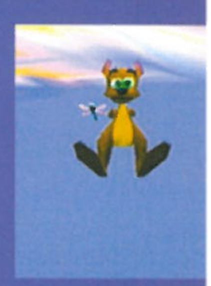
Spyro: EAD cuenta con los niveles mejor diseñados de la serie: no son tan soporíferos como los del primero, ni tan 'dispersos' como los del segundo. Ahora los distintos retos y mini-juegos que encontremos estarán situados en los lugares exactos para 'picar' al jugador, y conseguir esa tan buscada sensación de 'una vida más,

SI LOS MINI-JUEGOS DE SPYRO 2 ERAN ORIGINALES Y DIVERTIDOS, LOS DE EL AÑO DEL DRAGÓN SON INSUPERABLES

Aquí tenéis una instantánea de Spyro a punto de dejar K.O. a Holybear para robarle la bolsa con los garbanzos a la crema de yogur de regaliz del desayuno.



¿PERSONAJES?



SHEILA Esta elegante fémina le saca más partido a sus piernas que Claudia Schiffer en un catálogo de pantis. Y es que gracias a sus poderosos cuartos traseros puede dar potentes saltos dobles, capaces de elevar a esta simpática canguro a unas alturas que ni los precios de la gasolina. Además, las patadas que arrea a los adversarios 'dan pie' a que éstos no le tengan demasiada simpatía.



SARGENTO BYRD Un pingüino que vuela ("Sí, ya, y una medusa que piensa" oímos que dice el lector medio). Pues sí, creednos al aseguraros que el Sargento Byrd se encuentra más a gusto en el aire que Ana Rosa Quintana en una fotocopistería. A esta extraña capacidad le suma la potencia de dos cañones montados en sus hombros, que hacen que los enemigos se lo piensen dos veces antes de llamarle 'pájaro bobo'.



BENTLEY Imaginaos el monstruo de las galletas con cuernos y una cachiporra de las que cuando pegan, pegan de verdad y no por frivolidad, y tendréis una idea aproximada de cómo es el bueno de Bentley. El afable yeti es el único personaje capaz de empujar objetos, romper cajas inexpugnables, desviar proyectiles e incluso cascar avellanas con las pestañas, si se lo propusiera.



AGENTE 9 A éste hay que echarle de comer aparte. El Agente 9 es un genuino mono espacial, mezcla de Copito de nieve, Austin Powers y Carlos de Inglaterra, que tiene capacidades extraordinarias como disparar psicodélicos rayos láser o vestir modelos de Ágatha Ruiz de la Prada y conservar la cordura. Aunque cuenta con pocas fases para él y no demasiadas habilidades, es uno de los personajes más divertidos de jugar gracias a su desparpajo y su divertido talento de francotirador.



SPARX Detrás de cada gran dragón se encuentra una pequeña libélula. Y después de dos temporadas chupando banquillo como secundario, y de hacer declaraciones como 'el desarrollador no me tiene en cuenta', 'quiero una oportunidad' o 'necesito el cariño del público jugador' parece que el pequeño Sparx ha conseguido que los señores de Insomniac le hagan un hueco en el campo de juego dentro de unas divertidas sub-fases de disparo.



Izquierda: Se veía venir... Con la poca memoria que tiene la PlayStation hay que utilizar tantas técnicas de 'compresión' que al final a los personajes les salen más alas que a los productos de Ausonia.

lo dejo, y me voy a cenar mamá'. Y es que si los mini-juegos de *Spyro 2* eran originales y divertidos, los de éste son insuperables: desde diversas fases a bordo de monopatines en las que deberemos hacer piruetas a lo *Tony Hawk's* hasta atractivos combates de boxeo sospechosamente parecidos a los de *Medievil 2*, pasando por jugar partidos de hockey con gatos, conducir un submarino o proteger a una patinadora sobre hielo de los ataques de los malos de turno.

HAY QUE TENER HUEVOS

Pero sin duda, el gran acierto de Insomniac ha sido la inclusión de cinco nuevos personajes, que permitirán que nuestro dragón favorito se dé un *re-Spyro* en algunas fases. Como cada uno de ellos tiene características específicas, los niveles han de ser por fuerza mucho más variados: por ejemplo, en los niveles de Sheila predominan las plataformas (de hecho, hay uno muy parecido a los antiguos clásicos en 2D como *Mario*) y en los de Bentley predominan los ataques cuerpo a cuerpo. Mención especial para las fases del Sargento Byrd, que son enormes, ya que gracias a la capacidad voladora del pingüino las posibilidades de exploración se multiplican enormemente.

EL GRAN ACIERTO DE INSOMNIAC HA SIDO LA INCLUSIÓN DE CINCO NUEVOS PERSONAJES, QUE PERMITIRÁN A NUESTRO DRAGÓN FAVORITO DARSE UN RE-SPYRO EN ALGUNAS FASES

La historia de esta nueva entrega es totalmente obviable: la lagarta mala de turno (un clon de Bowser con pechos) ha robado todos los huevos de dragón del mundo. A partir de aquí, nuestra labor consistirá en recuperar los 150 embriones repartidos a lo largo de 4 mundos (se veía venir, ¿eh?). Pero aunque tenga el mismo argumento que una etiqueta de refresco, *Spyro: El Año del Dragón* está plagado de detalles hilarantes, como un homenaje a *The Matrix* protagonizado por Gretel (una niña vestida de karateka) o la aparición de una ratona arqueóloga de grandes protuberancias llamada Tara Croft. Sencillamente, no nos lo pasábamos tan bien con un plataformas desde las payasadas y monerías varias de *Ape Escape*.

Si a todo lo anterior le sumamos la soberbia parte gráfica que caracteriza a la saga (¡incluso se han mejorado ligeramente algunas texturas!) tenemos en nuestras manos el perfecto colofón final para la última aparición de *Spyro*. Incluso teniendo en cuenta su gran parecido con las anteriores entregas —única gran lacra de este título— *El Año del Dragón* puede ser tildado (es más, debe ser tildado) como el mejor plataformas 3D que hay para nuestra gris.

ARRIBA
¡CINCO PERSONAJES!
DISEÑO DE NIVELES PERFECTO
VARIEDAD DE FASES, RETOS, MINI-JUEGOS...

ABAJO
DEMASIADO PARECIDO A LOS ANTERIORES
ALGO FÁCIL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	5
VIDILLA	5

PUNTUACIÓN ●●●●◖





Izquierda: En este juego hay más repeticiones que en los tablas de abdominales de Chuck Norris.



ESTO ES FÚTBOL 2

ESTO VUELVE A SER FÚTBOL

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SONY**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Con el dignísimo *Esto es fútbol* todavía fresco en nuestras retinas y con los dedos aún convalecientes del inmisericorde manoseo/golpeteo del pad, Sony se anticipa a EA (el nuevo *FIFA* caerá por Navidades) con la nueva entrega de su simulador de ese deporte jugado

ESTO ES FÚTBOL 2 HA DECIDIDO POTENCIAR EL COMPONENTE ARCADE EN DETRIMENTO DE LA MÁS ÁSPERA SIMULACIÓN

por 22 tipos en calzoncillos. La primera parte fue el único juego del género que puso en algún aprietillo al intocable *ISS Pro Evolution*, aunque se veía lastrada por una jugabilidad un pelín compleja (siendo generosos con el adjetivo, porque la verdad es que algunas acciones eran más complicadas que el sistema de reserva de la Play 2).

MAGOS DEL BALÓN

Esto es Fútbol 2 soluciona el problema jugable, optando por un estilo más asequible: las enrevesadas combinaciones botoneras pasan a la historia, y hasta el más torpón puede hacer remates de espaldas o hincharse a conectar testarazos a las mallas. En otras palabras, en esta ocasión se ha decidido potenciar el componente arcade en detrimento de la más áspera simulación, lo cual no comporta exactamente una reducción de la dificultad ya que lo menos conseguido sigue siendo la engorrosa conducción del balón. También hay jugadas nuevas, como la posibilidad de hacer salir al guardameta de su marco, una opción que conviene utilizar con moderación si no queréis ver más vaselinas que en un congreso de Village People.

Donde la saga continúa imbatida es en el terreno técnico: gigantescos jugadores y animaciones verosímiles con gran atención al detalle. Por ejemplo: es una gozada contemplar cómo nuestros hombres, cuando acortan distancias a pocos minutos del final, corren a por la pelota para evitar la pérdida de tiempo.

En la narración, a los *'fifos'* Lama y González les ha salido un competidor de nivel: el habitualmente estruendoso Gaspar Rosety, que curiosamente se muestra bastante moderado. Es de agradecer asimismo los abundantes modos de juego, aunque sea un poco cargante que la mayoría de retos sólo se activen si vencemos previamente en las competiciones básicas. En conjunto, estamos ante un juego de enorme calidad y razonablemente divertido, que acorta unas décimas las distancias con el todavía invicto rival de los genios de Konami.

"OJO AL DATO, SEÑORESSSSS"

Por fortuna, los plúmbeos comentaristas duermeovejas, auténtica plaga del género futbolero, están en extinción. El narrador de *Esto es Fútbol 2* es el apasionado Gaspar Rosety, hombre de gran *peso* específico en la profesión. Rosety, que sería capaz de ponerle emoción a la lectura del recibo del gas, no oculta sus orígenes, precisamente, muy 'butaneros'.



ARRIBA

- COMPLETÍSIMO Y BRILLANTE
- NARRADOR CON GANCHO
- CONTROL SIMPLIFICADO...

ABAJO

- ...PERO AÚN MEJORABLE
- MUY SIMILAR AL ANTERIOR
- DESTILA CIERTA FRIALDAD

VALORACIÓN PARCIAL

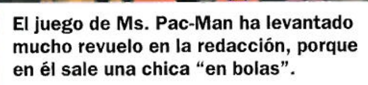
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN  









El juego de Ms. Pac-Man ha levantado mucho revuelo en la redacción, porque en él sale una chica "en bolas".

MS. PAC-MAN MAZE MADNESS

COCONUDO

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **PUZZLE**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

MS. PAC-MAN: MAZE MADNESS ES UNO DE ESOS TÍTULOS DE NAMCO QUE, SIN SER ESPECTACULARES, SON SINÓNIMOS DE PURA ADICCIÓN

Ms. Pac-Man, la única heroína con más redondeces que Lara Croft, ha regresado al mundo de los videojuegos con uno de esos títulos de Namco que, sin ser espectaculares, son sinónimos de pura adicción (quien haya jugado a *Mr. Driller* o *Pac-Man World* y haya pegado menos ojo que los compañeros de copas de Drácula ya sabrá a lo que nos referimos). *Maze Madness* viene a ser una puesta al día del viejo 'comecocos' —los únicos controles de los que disponemos son los de la cruceta direccional— aunque enriqueciéndolo con unas mazmorras gigantescas en las que encontraremos muchos puzzles de inteligencia y algún que otro toque plataformero (se compensa la falta de botón de salto con unos 'muelles' situados estratégicamente).

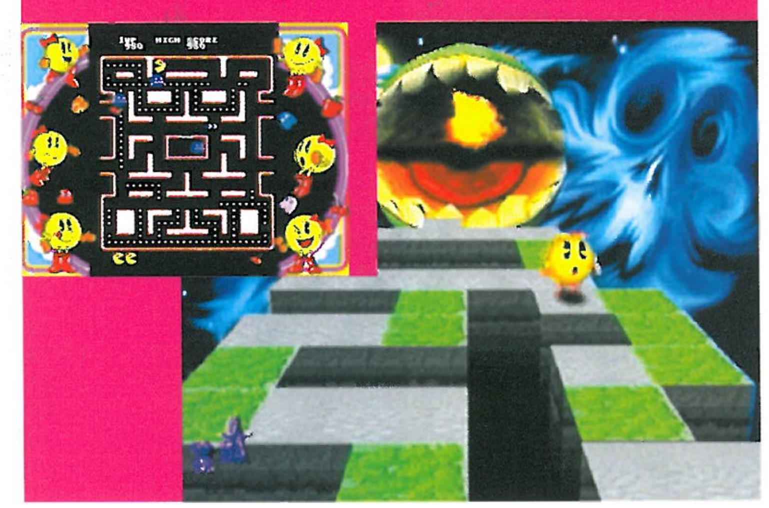
El objetivo básico del juego consiste en conseguir todas las 'estrellas' que son adjudicadas de las siguientes maneras: completando una mazmorra, comiendo todos los cocos de un nivel, comiendo todas las frutas de un nivel o bien completando un modo contrarreloj parecido al que vimos en *Crash Bandicoot: Warped*. A medida que vayamos consiguiendo estos objetivos se desbloquearán nuevos niveles hasta el emocionante enfrentamiento contra la malvada bruja que quiere controlar el mundo con unas joyas mágicas (cosa rara, porque normalmente utilizan consultorios telefónicos 906). Viendo el argumento, parece que el juego está destinado a un público más bien infantil. Pero os aseguramos que nosotros nos hemos enganchado al juego, y eso que en Planet hace tiempo que dejamos de jugar con los clicks de Famóbil (lo menos hace seis meses que no los tocamos).



Para completar el *Pac* (no podía faltar el chiste fácil) los gráficos tridimensionales son correctos, se incluyen divertidos mini-juegos donde pueden participar hasta cuatro jugadores, las músicas son adorables e incluye el *Ms. Pac-Man* original... ¡Se congelará el infierno antes de aburrirte con él! Si hay algún niño en casa ya tienes la excusa ideal para regalarlo y jugar con él sin que peligre tu fama de tipo duro mata-zombis.

PARA NO DARLE TANTO AL 'COCO'

Además de las mazmorras repletas de cocos existen unas cuantas fases de bonus que vienen la mar de bien para romper la rutina. Su calidad, sin embargo es algo irregular ya que las hay algo cutres (como la carrera de trineos) mientras que otras son tan divertidas como notables a nivel técnico (el primer enfrentamiento con la bruja).



ARRIBA
ES ADICTIVO, ES NAMCO
IDEAL PARA NIÑOS... Y NOSTÁLGICOS
MUCHOS EXTRAS

ABAJO
PODRÍA SER MÁS BARATO
QUE TE CONSIDERES 'DEMASIADO ADULTO' PARA JUGAR

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●○











FORMULA 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

OTRO DÍA EN LAS CARRERAS

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**EA SPORTS**
EDITOR	**EA**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

Aunque la temporada de Fórmula 1 ya ha concluido, los detractores de 'chuloplayas' Schumacher pueden darse el gustazo de desposeerle del campeonato derrotándole virtualmente en otro de los incontables lanzamientos de este subgénero, el más prolífico dentro de la velocidad. Lo sorprendente del caso es que han pasado apenas seis meses desde el primer *F1 2000*, que salió por primavera, justo al inicio del Mundial. Aparte de optar al premio a la continuación más apresurada (como es lógico, no ha hecho falta llevar a cabo ninguna actualización de escuderías) este título corrige algunos problemillas que aquejaban a su antecesor. El control es más exigente y matizado, los rivales se han humanizado y cometen aún más errores y por tanto tendremos que extremar la concentración para evitar colisiones con los bólidos atravesados en el asfalto. Un asfalto, por cierto, espléndidamente reproducido, surcado por huellas de goma quemada.

PARA LOS QUE TENGAN LA ANTERIOR ENTREGA ESTE JUEGO ES PRESCINDIBLE, YA QUE HAY POCAS MEJORAS SIGNIFICATIVAS CON RESPECTO AL NOTABLE F1 2000

DEPRISA, DEPRISA

Unos coches perfectamente 'texturizados' y unos circuitos fielmente representados incrementan el listón de los gráficos, todavía algo deslucidos en comparación con los que luce la potente serie de Psygnosis. Persiste el feo emborronamiento cuando se juntan muchos vehículos en pantalla (como en el circuito de Mónaco, que está siempre más atascado que un emulador de Pentium III para Spectrum).

Enviar al paro al insoportable narrador de turno fue un acierto en la primera parte, y en esta continuación se sigue optando por escuetos y útiles apuntes vía radio, que incrementan la sensación de realismo. Asimismo, los desarrolladores tampoco nos condenan a tragarnos aburridas repeticiones íntegras, sino que se curran un resumen editado con los mejores momentos. Un apunte: a pesar del intuitivo manejo, parece que todavía hay clases y los pilotos patrios siguen yendo de cráneo, porque sus coches dan más problemas que el procesador de textos de Ana *Copia* Quintana.

Aunque no pase de simple curiosidad, en *F1 Championship Season 2000* encontraremos un nuevo modo de juego que permite retomar situaciones de la temporada para remontar posiciones a partir de un momento concreto. En definitiva, podemos asegurar que la casa canadiense merece cosechar un nuevo éxito con este título, aunque para los felices poseedores de la primera parte se trate de un dispendio prescindible, ya que hay que ser muy observador para hallar mejoras significativas con respecto al notable *F1 2000*.

ARRIBA
- SIGUE SIENDO EL MÁS DIVERTIDO
- CONDUCCIÓN MÁS LOGRADA
- EL MODO ESCENARIO

ABAJO
- LOS LEVES RETOQUES NO JUSTIFICAN LAS PRISAS
- CIERTO EMBARULLAMIENTO GRÁFICO
- LA PS2 ESPERA...

VALORACIÓN PARCIAL

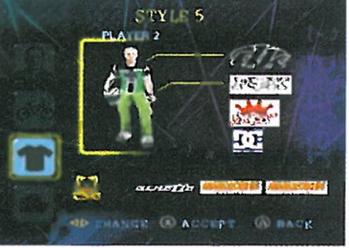
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 



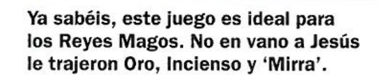












Ya sabéis, este juego es ideal para los Reyes Magos. No en vano a Jesús le trajeron Oro, Incienso y 'Mirra'.

DAVE MIRRA BMX

¡MAMÁ, *MIRRA* LO QUE HAGO!

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**Z-AXIS**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**7.990 PESETAS**

El lector espabilado (menuda redundancia, si compra nuestra excelsa revista, seguro que lo es... ejem... ¡Viva el peloteo!) ya habrá intuido que, tomando como base el motor de uno de los innumerables juegos de *skateboard* del catálogo Play, sería sencillo transformarlo en uno de *mountain bike BMX*, o bicicletas de montaña, por decirlo en cristiano (no en vano los desarrolladores de *Dave Mirra*, Z-Axis, son los responsables de aquel irregular *Thrasher: Skate&Destroy*).

El antediluviano *Xtreme Sports* incorporaba unas cutrillas fases en bicicleta, cuyo máximo aliciente era espachurrar gallinas, pero desde el magnífico e impronunciable *No Fear Downhill Mountain Biking* no veíamos otro título 100 por 100 ciclista. El campeón Dave Mirra (sí, hombre, sí... de los Mirra de toda la vida) presta su nombre a un juego curioso, ya que no tendremos que correr contra otros rivales: deberemos movernos en solitario por complicadas pistas, ejecutando saltos y figuras varias para incrementar la puntuación. Esto vendría a ser una especie de *Tony Hawk's* con minúsculas bicis, infinidad de circuitos y un habilidoso personal capaz de trazar piruetas más inverosímiles que la presencia de un nadador guineano en *Los vigilantes de la playa*.

¡ESE CABALLITO QUE VIENE DE BONAAAANSAAAA...!

Aparte del completo catálogo de *bikers* y escenarios, la virtud esencial de *Dave Mirra BMX* es su asequible manejo, que tampoco resta profundidad ni duración al juego. Hasta los más patosos pueden hacerlo decentemente porque basta con aprender a dominar un par de acciones. Las combinaciones con el resto de botones del controlador permiten realizar una respetable colección de acrobacias y destrozos en el mobiliario urbano. Los múltiples retos y el editor de maniobras aseguran horas y horas de pique.

Los *bikers* son de buen tamaño, los variados escenarios presentan unas texturas resultonas y los movimientos están bien reflejados, aunque otra cosa sería su credibilidad, porque una cosa es hacer un caballito y otra muy distinta es encadenar tres saltos mortales para caer a tierra tan pancho y sin despeinarte, por muy campeón mundial que seas. Por último, cabe destacar que Deftones, Sublime y Rancid son algunos de los grupos que firman la banda sonora, algo que nunca desentona en este tipo de juegos.

> DAVE MIRRA BMX VIENE A SER UNA ESPECIE DE TONY HAWK'S CON MINÚSCULAS BICIS, INFINIDAD DE CIRCUITOS Y UN PERSONAL CAPAZ DE TRAZAR PIRUETAS INVEROSÍMILES

A pesar de su corrección a todos los niveles, si nos ponemos puntillosos podemos apuntar que la cosa podría haber sido aún mejor si los programadores hubieran puesto a los ciclistas a disputar carreras, ya que para emular a los *skaters* ya hay mucho donde elegir.

ARRIBA

- MÚLTIPLES RETOS Y MODOS DE JUEGO
- GRAN NIVEL GRÁFICO
- EL APARTADO SONORO

ABAJO

- ORIGINALIDAD, LA JUSTA
- ALGO FACILÓN
- LAS CARRERAS MOLAN MÁS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○





MAGICAL DROP III

¡BOLARÉEE, UOOOO!

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**PUZZLES**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**DATA EAST**
EDITOR	**SWING!**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**5.990 PESETAS**

Hasta la aparición del adictivo *Bust-a-Move / Puzzle Bobble*, el mundo de los puzzles en las recreativas de SNK sólo tenía un nombre: *Magical Drop*. La serie, desarrollada por Data East, ha conseguido unir a unos gráficos sencillos y simpáticos una jugabilidad terriblemente adictiva, propia de los más grandes clásicos, y sólo superada por sus compañeros de salón recreativo, los dinosaurios de las bolas Bub y Bob. Gracias a Virgin, los aficionados de nuestro país podremos hacer estallar pelotas hasta la saciedad gracias a la publicación de esta tercera parte, que por cierto viene muy bien acompañada.

ESTE NUEVO LANZAMIENTO INCLUYE UNA TERRIBLE CANTIDAD DE MODOS DE JUEGO, REPARTIDOS ENTRE MAGICAL DROP III Y MAGICAL DROP +1

CIRCULANDO EN 2D

Y es que este nuevo lanzamiento incluye una terrible cantidad de modos de juego, repartidos entre *Magical Drop III* y *Magical Drop + 1*, un CD suplementario en el que encontraremos una versión remozada del juego original. Dos modos Historia, un modo Solo, otro Puzzle y un último modo Lucha, además de las consabidas opciones de juego para dos jugadores, convierten a este título en una adquisición más que recomendable para todos aquellos que se hayan dejado sus buenos duros en los salones recreativos tocándose las esferas.

En todos ellos deberemos utilizar la mecánica clásica: recoger círculos con nuestro personaje, para después lanzarlos, juntar tres o más de un mismo color y hacerlos desaparecer, intentando realizar el máximo de encadenamientos posibles y utilizar todos los redondeles (parece que se nos están acabando peligrosamente los sinónimos de 'bola', amigos) especiales que podamos. En definitiva, ni siquiera la PlayStation 2, con la aparición de su primer... 'juego' de puzzles (¿habéis leído ya la crítica de *Fantavision*?) ha conseguido superar el listón de calidad y adicción de un lanzamiento que a buen seguro los más fanáticos fans de los puzzles agradecerán como agua de mayo.

Y TIRO PORQUE ME TOCA

Uno de los modos de juego más sorprendentes de *Magical Drop III* es el llamado Narración, una especie de Juego de la Oca en el que, enfrentados a un extraño Arcano del Tarot, deberemos tirar dados para movernos por un tablero. A lo largo de nuestro recorrido encontraremos Casillas con más recursos que el portero del Madrid, plagadas de retos, bonus, penalizaciones de movimientos y demás monerías propias de un juego de mesa convencional.

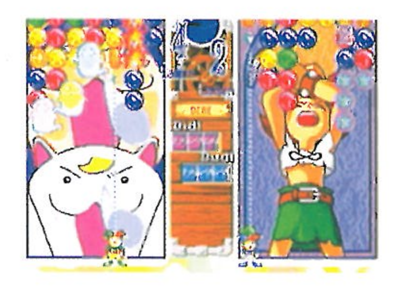








Arriba: Aunque el juego insista en lo contrario, nos parece que quien es una 'perdida' es el de la derecha de la imagen.



ARRIBA
- MULTITUD DE MODOS DE JUEGO
- ADICTIVO
- ¡2 AL PRECIO DE UNO!

ABAJO
- GRÁFICAMENTE MEJORABLE
- TIEMPOS DE CARGA LENTOS
- PUEDE HACERSE REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN 

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO

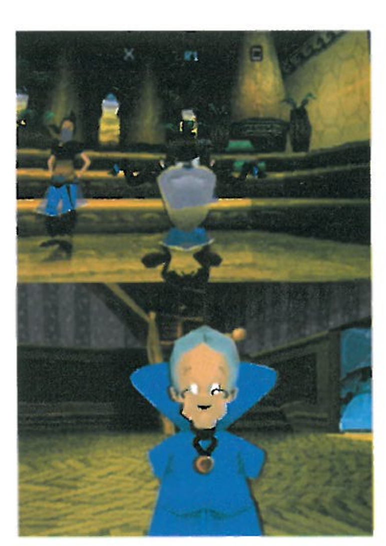
LOS VIAJEROS DEL TIEMPO

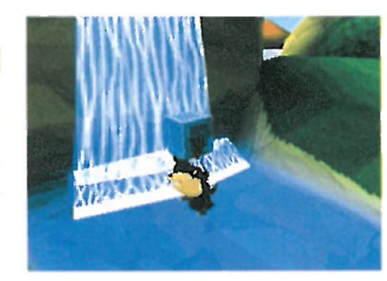
PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**INFOGRAMES**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

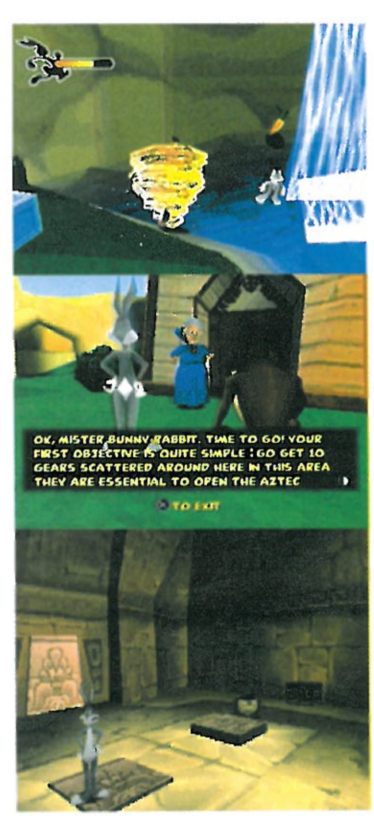
Bugs Bunny ha fichado al Demonio de Tasmania para desfacer entuertos en diferentes épocas históricas. Éste es en esencia el núcleo del juego de Infogrames, que destaca por sus cómicas y variadas animaciones y situaciones. Y es que este tándem tan animal exhibe un vasto repertorio de acciones: excavación de galerías, vuelo de helicóptero por rotación orejera, escalada (Buggs), levantamiento de pesos, giro de peonza (Taz)... Poniéndoles a trabajar en equipo, será un juego de niños hacerles avanzar. Hablando de niños: aunque un lanzamiento de estas características parezca dirigido a jugones imberbes, que el resto de potencial clientela no tema aburrirse más que en un especial de *Cine de Barrio*, ya que la dinámica es muy fluida, y hay también unos curiosos subjuegos que incluyen disparatadas competiciones deportivas. En la realización técnica Infogrames no ha descubierto la sopa de ajo (además, las similitudes con el entretenido *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo* son evidentes), pero ha acertado al permitir alternar el manejo de ambos personajes en función de las acciones a ejecutar: el conejo de la suerte es hábil y escurridizo, y el fortachón tasmano tiene peores pulgas que la niña de *El Exorcista* recién levantada. Esta dualidad a lo Jekill-Hyde permite prolongar la vida útil de un juego modestito pero entretenido.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

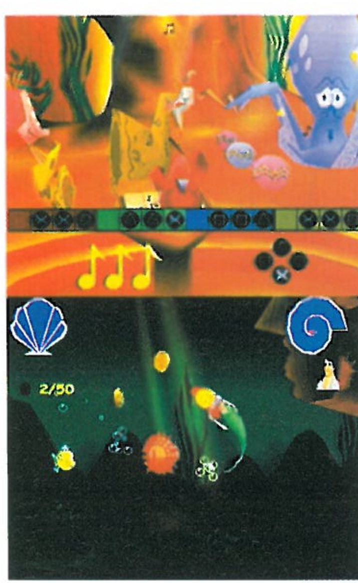
PUNTUACIÓN

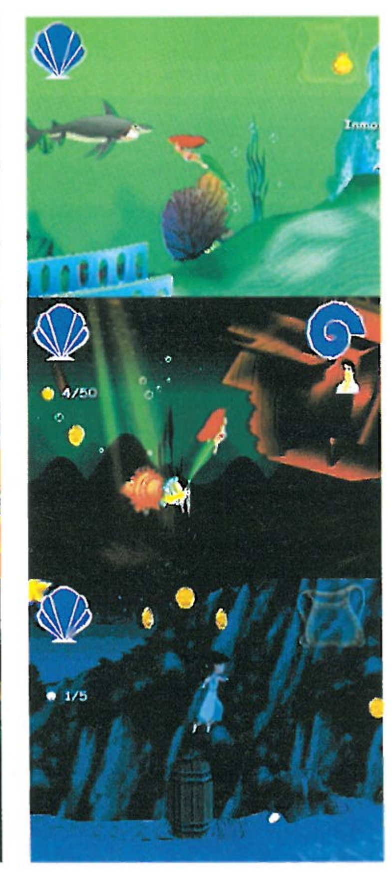












LA SIRENITA 2

NI CARNE NI PESCADO

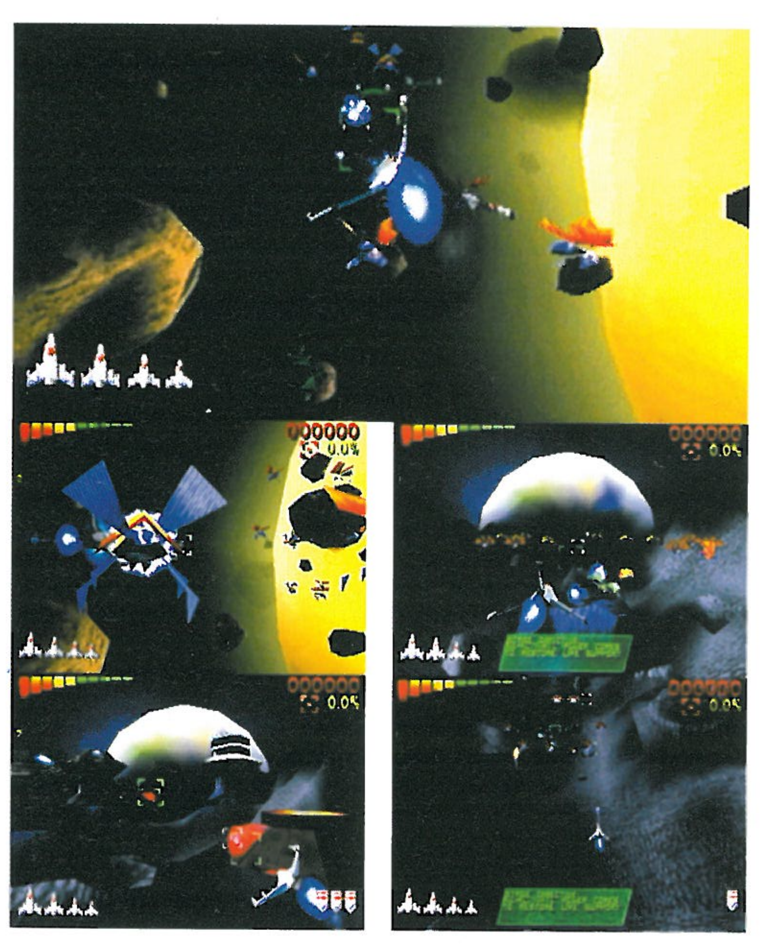
PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BLITZ GAMES**
EDITOR	**SONY/DISNEY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Juego de Disney al canto. No contentos con deleitarnos estas Navidades con *El Libro de la Selva*, *Aladdin*, *Dinosaur* o *El Pato Donald*, la omnipresente factoría de los sueños, el buen rollo y tal nos ofrece la vuelta al formato doméstico de un título destinado (¡oh, sorpresa!) al público infantil: *La Sirenita*. El título está basado en dos películas: *La Sirenita* original y una segunda parte (carne de cañón de videoclub, recién estrenada en España) subtitulada *Regreso al Mar*. En él controlaremos a Ariel y a la hija de la sirena (no, no es la bocina), Melody, en una especie de aventura submarina muy simple, con un desarrollo y un motor gráfico que recuerdan mucho al de *Tarzán* (de hecho, hay fases sospechosamente parecidas). Si a ello le sumamos una duración cortísima (es más breve que las aportaciones personales de Ana Rosa Quintana en su libro), y la aparición de divertidos y simplones mini-juegos a lo *UM Jammer Lammy* o *Crash Bash*, tendremos un título altamente recomendable para los más pequeños de la casa, y altamente olvidable para el resto.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN





GALAGA

¿LOS CLÁSICOS NUNCA MUEREN?

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **ATARI**
EDITOR **HASBRO**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **2.995 PESETAS**

¿Quién no se ha echado alguna vez una partidita a *Galaga*? Muchos son los que han empuñado el mando de su Atari o su NES para destruir unas cuantas naves espaciales con este mítico shoot'em-up. Para los que no hayan tenido la oportunidad de probar este matamarcianos, Hasbro relanza *Galaga* para PlayStation. Aunque eso sí, lo hace adaptándose a las últimas tendencias en videojuegos con perspectiva 3D, que iremos combinando de vez en cuando con fases en dos dimensiones. Esta mezcla de perspectivas convierte un clásico del shoot'em-up en un juego que cuesta más trabajo reconocer que a la presentadora Paula Vázquez tras su retoque nasal vía bisturí. Para rematar la jugada, la calidad gráfica y el sonido no son todo lo buenos que deberían ser (fijaos en la habilidad del redactor para eludir palabras como 'ignominioso' o 'nefasto') para salvar al juego de la mediocridad. A priori, parece fácil rediseñar un clásico y adaptarlo a las nuevas tendencias sin quitarle toda su personalidad. A Activision le salió bastante bien con *Space Invaders*, pero parece que los señores de Atari no son demasiado hábiles en este aspecto.

AMBIENTACIÓN	1
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN 

TUNGUSKA

NO BUSQUES AQUÍ TU *BUENA-AVENTURA*

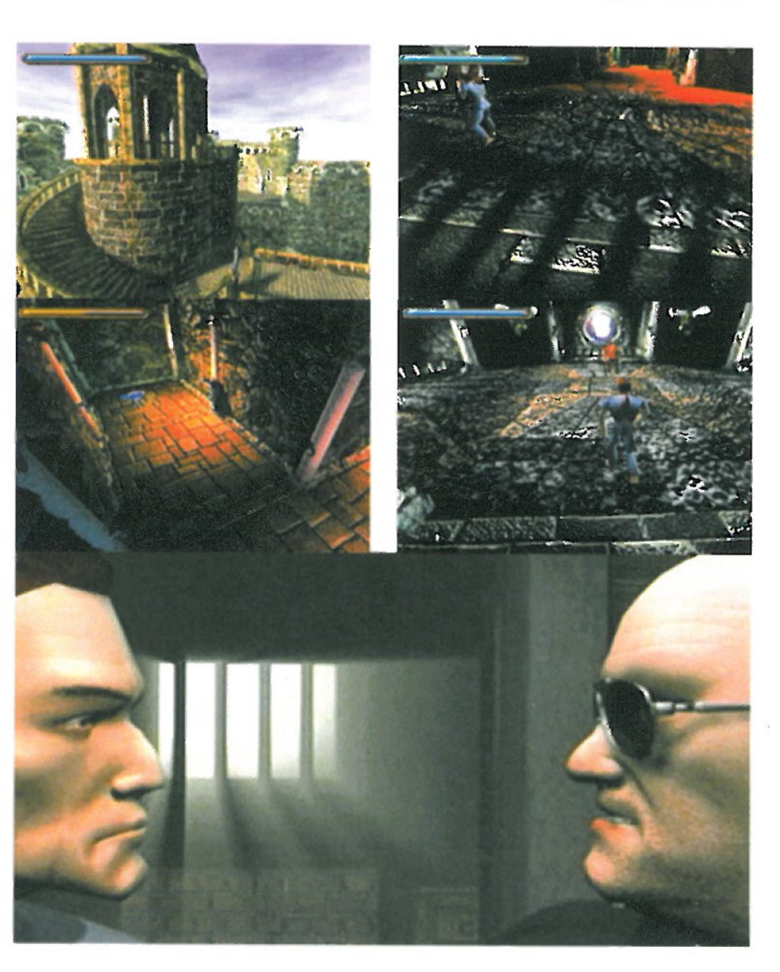


PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EXORTUS**
EDITOR **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

No busques aquí tu *buen-aventura* Hay veces en las que el destino es cruel y hace que nos topemos con juegos como *Tunguska*, una aventura en 3D en la que controlaremos a un preso ejecutado (hay días en los que no merece la pena protagonizar un videojuego) que intenta escapar de un misterioso lugar a través de escenarios laberínticos prerrenderizados de una calidad gráfica inexistente, repletos de pasillos, puertas y puzzles. Nuestro héroe, Jack Riley, dispondrá de sus puños y de las armas que encuentre para deshacerse de las decenas de enemigos que le aguardan, aunque las escenas de lucha son lo peor de este título (bueno... de hecho, viendo el tono general del juego, ha sido difícil destacar a 'lo peor'). Y es que el bueno de Jack es más difícil de controlar que Pavarotti en un restaurante con *buffet* libre. No estaría de más que con el juego se incluyeran unos prismáticos, ya que el protagonista, en muchas ocasiones, se aleja tanto en el fondo del escenario que adquiere dimensiones microscópicas. Por lo demás, una ambientación sonora mediocre y un desarrollo monótono (lo único que hacemos es luchar y transportar objetos de un lado a otro) dan los últimos toques a un título que no nos *tun-gusta* demasiado.

AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	1,5
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	2
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN 



MIKE TYSON BOXING

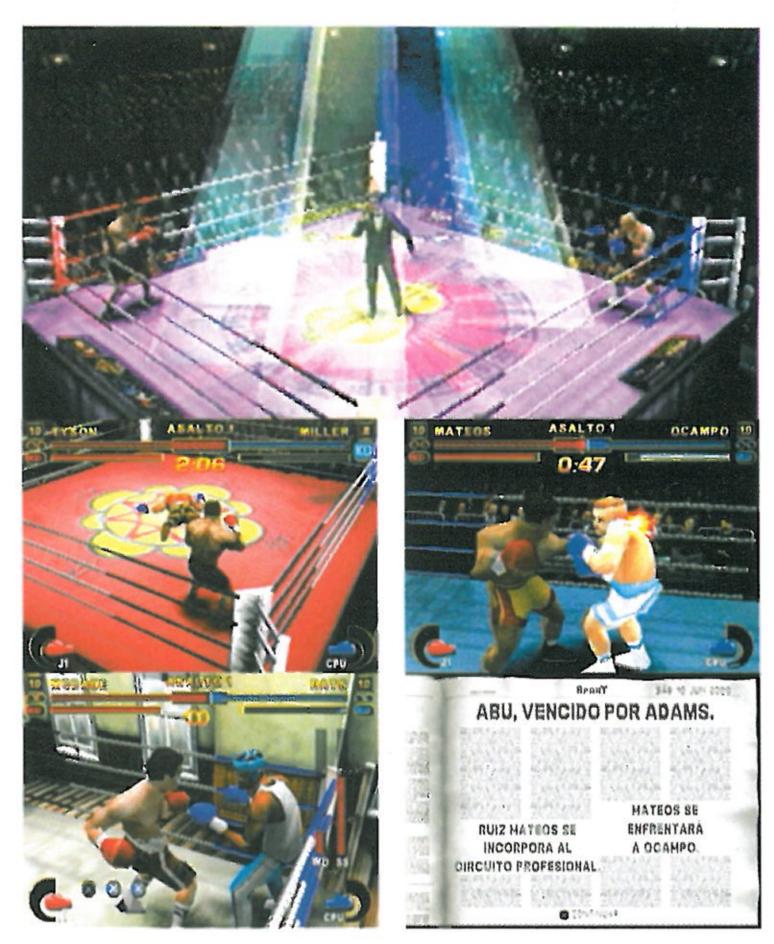
BOXEO SIN TON *TY-SON*

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Prince Naseem Boxing llega finalmente a nuestro país con el protagonista cambiado (del príncipe yemení al enorme Mike 'Bocadito de Oreja' Tyson) y con la intención de aprovechar el tirón del tremebundo boxeador americano para retar a los playstationeros a echarse unos combates en el ring. Sin ser un mal título, *Mike Tyson Boxing* presenta casi la misma cantidad de componentes atractivos que de elementos desmoralizadores. En el apartado positivo destacan su correcto aspecto gráfico y animaciones, su buen control (aunque con poca variedad de golpes) y el atractivo modo Campeonato Mundial en el que, siguiendo los consejos del bueno de Mike (¡a ver quién no le hace caso a este tipo!) intentaremos convertir a un escuchimizado principiante en el mundo del boxeo en todo un campeón controlando su alimentación, entrenamientos y combates concertados. Pero *Mike Tyson Boxing* también tiene sus puntos negros: poca espectacularidad y sensación de realismo, menos intensidad que una antología de homilías del Papa y un modo Práctica realmente triste. Puede que a los fans del boxeo les divierta, aunque está bastante lejos de *Knockout Kings 2000* o *Ready 2 Rumble*.

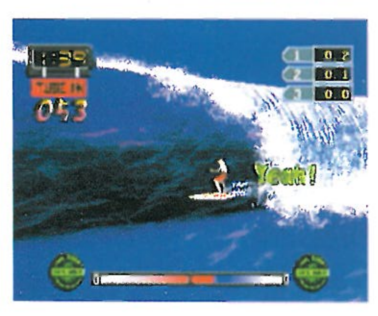
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN ●●●○○



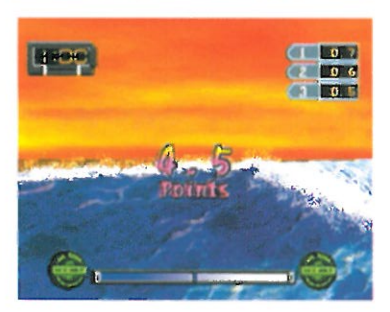












SURF RIDERS

MENUDO PLANCHAZO

PLATAFORMA **PSX**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SUNSOFT**
EDITOR **SUNSOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **4.995 PESETAS**

Después de la masiva aceptación de los juegos basados en deportes extremos como el *skateboard* o el *snowboard*, parece que los desarrolladores se han lanzado a la explotación de este 'subgénero', lanzando títulos como este *Surf Riders*. Este título nos invita a realizar toda suerte de acrobacias (de un catálogo bastante limitado) a bordo de nuestra plancha, en playas de todo el mundo. De todo el mundo del píxel, se entiende, ya que las texturas empleadas en la recreación de las olas (perdón, LA ola, ya que únicamente veremos una) son paupérrimas, las animaciones de nuestro diminuto surfista son tan variadas como las de un gato de escayola, y la recreación del mar, sencillamente, hace aguas por todas partes. Además, es realmente difícil conseguir siquiera levantarse de la tabla, aunque con un poco de empeño y paciencia puede llegar a 'picar' bastante el hecho de conseguir hacer más piruetas que los rivales (aunque, bien visto, con un poco de empeño y paciencia hasta jugar a las canicas puede llegar a picar). Su relativa adicción, junto a la música 100% surfera son los dos únicos alicientes de un desesperanzador inicio del surf en los 32 bits.

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	3

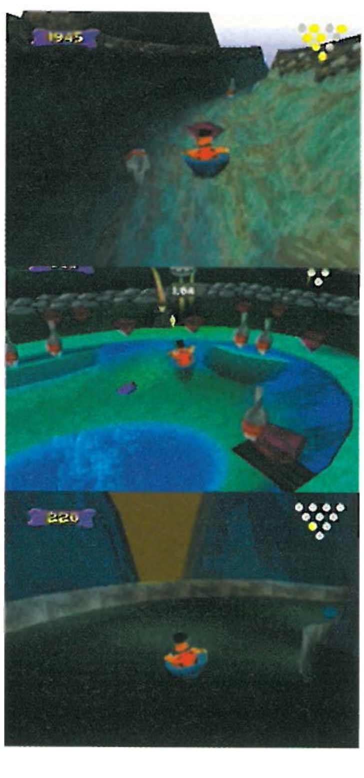
PUNTUACIÓN ●●○○○



LOS PICAPIEDRA BEDROCK BOWLING

MÁS DA UNA PIEDRA





PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**¿CONDUCCIÓN?**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ADRENALIN**
EDITOR	**SOUTH PEAK**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**4.995 PESETAS**

Juramos que nos caen bien los entrañables protagonistas de este juego pero, precisamente por eso, *Los Picapiedra: Bedrock Bowling* nos ha decepcionado como pocos. En principio pensábamos encontrarnos ante un simulador de bolos protagonizado por Pedro, Pablo y compañía (más que nada por el '*Bowling*' del título). Craso error: lo que tenemos que hacer es montarnos en una especie de tazón de *Choco Krispies* talla XXL y lanzarnos por un circuito en el que se han situado aleatoriamente una serie de bolos que tenemos que derribar para ganar puntos (¡¡??).

Otros datos para que os hagáis una idea de la jugabilidad que rezuma este título: es tan simple que para acabar algunos de los circuitos no hay ni que tocar los mandos (lo hemos comprobado empíricamente) y las partidas multijugador se limitan a cuatro jugadores NO simultáneos. ¿Gráficos? Los diseños son pobres y el motor 3D genera con brusquedad los escenarios algunas veces, mientras que otras utiliza niebla de fondo y genera de igual y brusca manera los escenarios a la vez (todo un hito). Este juego de los Picapiedra pica poco y tiene mucho de peñazo.

AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	0,5
VIDILLA	0

PUNTUACIÓN 

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

POBRE JEREMÍAS...

PLATAFORMA	**PSX**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**ACCLAIM SPORTS**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**4.990 PESETAS**

El campeón Mundial de *supercross* está visitando las diferentes plataformas jugables (Dreamcast y nuestra gris de siempre), y por desgracia se confirman las sospechas que suscitó la previa comentada hace dos meses: este juego tiene menos futuro que El Fary en la NBA. De nada vale proponer un amplio catálogo de circuitos y pilotos o un competente editor de pistas, si luego el manejo es rudo y bastorro. Ya puede el bueno de McGrath prestar su voz para jalearnos (por cierto, su vocabulario es tan breve que hace que Tarzán parezca un académico de la Lengua), que cosas como las colisiones con rivales (auténtica lotería) y el control, bastante desconcertante, no compensan para nada. Los escenarios son de una austeridad espartana, desde la pixeladísima tierra hasta el apenas esbozado público de las gradas. Donde el juego naufraga por completo es en el desarrollo de las carreras, con una irreal física de choques que permite rebotar tranquilamente contra las vallas laterales y convierte un imperceptible roce con un rival en un aparatoso trompazo múltiple, similar al que se ha pegado Acclaim con este juego de *cross*.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2

PUNTUACIÓN 













N18 Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo Guías: Tomb Raider IV(2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

N19 Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

N20 Especial Resident Evil: Survivor Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

N21 Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!









N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars,Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3

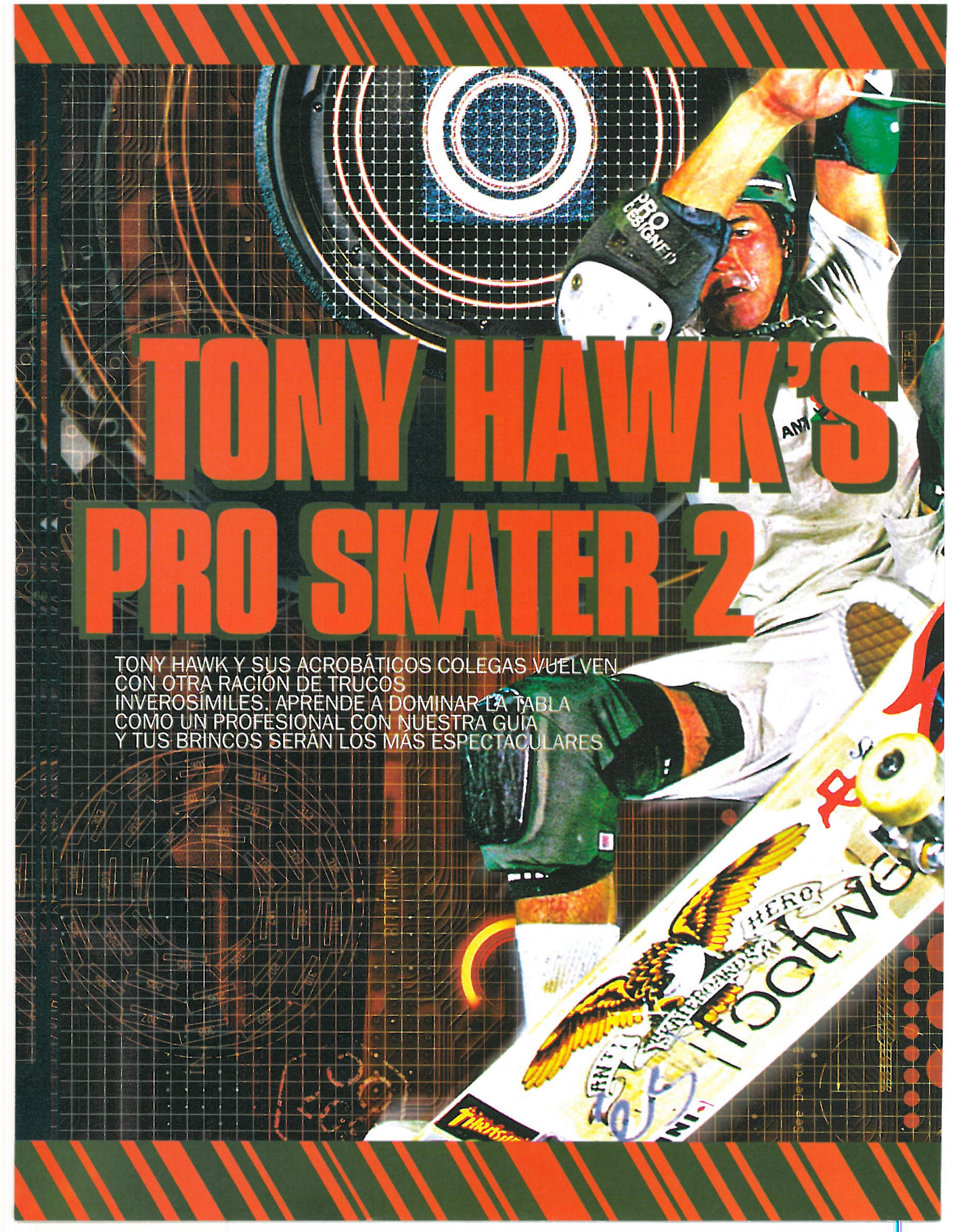
MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 | TOMB RAIDER III | RESIDENT EVIL 3 | GRAN TURISMO 2 | COLIN MCRAE 2.0 | MEDIEVIL 2 | TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

TONY HAWK Y SUS ACROBÁTICOS COLEGAS VUELVEN CON OTRA RACIÓN DE TRUCOS INVEROSÍMILES. APRENDE A DOMINAR LA TABLA COMO UN PROFESIONAL CON NUESTRA GUIA Y TUS BRINCOS SERÁN LOS MÁS ESPECTACULARES



2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **8.490 PESETAS**

Mientras hay otros que intentan plagiar la adicción y la genialidad de *Tony Hawk's*, éste magno título continúa arrasando entre los aficionados al *skate*. Aquí tienes, nivel a nivel, los pasos a seguir en el juego.

CATARATAS MULLET, MONTANA

NIVEL 1 EL HANGAR

TAREA 1: PUNTUACIÓN RÉCORD
10.000 ....100 $

TAREA 2: PUNTUACIÓN PROFESIONAL
25.000 ....200 $

TAREA 3: PUNTUACIÓN ENFERMIZA
75.000 ....500 $

TAREA 4: RECOGE 'S-K-A-T-E'
Premio ....150 $
LETRA S: Al empezar, vete directo a la halfpipe (marcándote una pirueta de gran puntuación, claro) y agarra la primera letra.
LETRA K: Píllate la K al efectuar una pirueta en la rampa exterior de la sala principal. Se encuentra más o menos a medio camino del lado opuesto al punto de inicio.
LETRA A: Lánzate por encima del avión de la sala principal para hacerte con la letra A.
LETRA T: Situada en las ventanas de la rampa exterior, en la sala principal. Se halla en el mismo lado que la rampa de inicio.
LETRA E: En la segunda área, haz una acrobacia en la rampa trasera (ante el área secreta) y agénciate la última de las letras.



TAREA 5: CAZA DEL BARRIL
Premio ....150 $
BARRIL 1: Hay una serie de barriles en la parte plana de la halfpipe de la sala principal.
BARRIL 2: Colocado en el suelo ante la halfpipe de la sala principal.
BARRIL 3: En la segunda sala, tumba el siguiente conjunto de barriles que hay en el suelo cerca del cristal.
BARRIL 4: Hay un grupo de barriles justo detrás de la pequeña rampa localizada al fondo de la segunda sala. Pulsa a para rodar por encima del reborde y tirarlos.
BARRIL 5: Hay otro conjunto de barriles en el suelo de la sala principal, y se encuentran a la izquierda de la pendiente inicial.

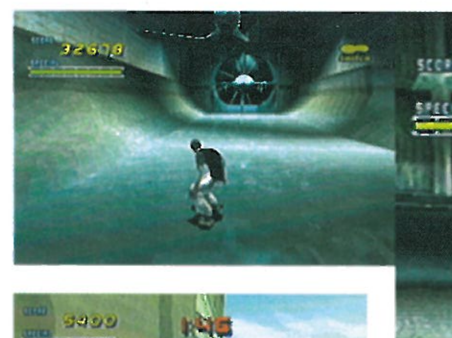
TAREA 6: RECOGE 5 ALAS DE PILOTO
Premio ....250 $
ALA 1: Halla la primera ala (Wing) encima de la hélice de la sala principal. Lánzate desde las rampas del borde exterior de la halfpipe para hacerte con ella.
ALA 2: Pasa grindeando por la baranda de detrás del avión de la sala principal. No sólo quedarás de fábula, sino que además te embolsarás otra ala. ¡Tope!
ALA 3: En el segundo escenario, sube a toda pastilla por la quarterpipe de enfrente del área secreta para conseguir la siguiente ala.
ALA 4: Rampa exterior de la segunda sala, justo junto al cristal. Está muy por encima de la rampa que hay enfrente de donde encontraste la letra T.
ALA 5: Debes salvar el hueco de entre las rampas que cubren la pendiente



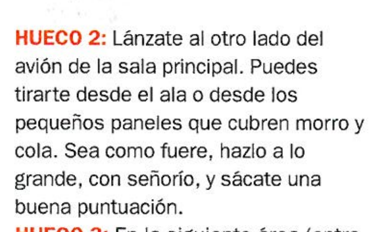


TONY HAWK

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	De morro
ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	6
Ollie	3
Velocidad	7
Giro	9
Aterrizaje	6
Cambio	4
Equilibrio en barandas	4
Equilibrio en rebordes	7
Manuales	6
PIRUETAS ESPECIALES	
Vuelco	↓ ← ▲
Sacktap	↑ ↓ ●
El 900	→ ↓ ●











inicial. Apunta alto y llévate el ala en tu ascenso.

TAREA 7: GRIND DE MORRO POR ENCIMA DE LA PIPE

Premio ....150 $

Tal como sales, vete directo rampa abajo y pulsa ↑ + ▲ para hacer un grind de morro (nosegrind) por las barandas curvas que hay encima de la halfpipe de la sala principal. O si no, hazlo en combo con otro truco para sacar una buena puntuación y llevarte la bonificación.

TAREA 8: SALTA POR TRES HUECOS EN SUSPENSIÓN

Premio ....150 $

HUECO 1: La halfpipe del centro de la sala principal es el primer hueco. Al empezar, baja la rampa y realiza un truco enorme y muy artístico (lleno de agarrones) por encima del hueco.

HUECO 2: Lánzate al otro lado del avión de la sala principal. Puedes tirarte desde el ala o desde los pequeños paneles que cubren morro y cola. Sea como fuere, hazlo a lo grande, con señorío, y sácate una buena puntuación.

HUECO 3: En la siguiente área (entra rompiendo las ventanas centrales), gana algo de velocidad haciendo una pirueta en la rampa exterior y arrójate por encima del helicóptero. Debes salvar ambas rampas para llevarte el bonus.

TAREA 9: ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Premio ....150 $

En el área secreta al fondo de la segunda sala (que abres al grindear por un aspa de helicóptero), dirígete a la quarterpipe del fondo de la sala y darás con la cinta secreta.

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%

Premio ....200 $

Puedes recoger 500 dólares en cambio suelto que hay desperdigados por el nivel. Mira en el túnel de viento (área secreta 2) y encima de las rampas exteriores de ambas salas principales. El más complicado de conseguir está en la barra de alumbrado de encima de la halfpipe de la sala principal: alcánzalo lanzándote bien alto y rápido desde la segunda sala. Una vez cumplidos todos los objetivos y recogido todo el dinero de bonus, recibirás 200 dólares por la molestia y el nivel quedará completo.

ÁREA SECRETA 1: Entra en la segunda sala (la del helicóptero) y grindea o deslízate en plan tobogán por una de las aspas del rotor del helicóptero. Esto hará que despegue (haciendo pedazos el techo) y abra un área secreta al fondo de la sala.

ÁREA SECRETA 2: Observarás que hay una hélice en la pared de dentro de la halfpipe de la sala principal. Debes lanzarte desde las rampas exteriores para poder caer en el centro de las aspas. De hacerlo bien, romperá la pared y dará acceso a un área secreta en el interior del túnel de viento. Aquí puedes recoger algo de dinero y saltar bien alto en las rampas de dentro.



CHAD MUSKA

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	9
Velocidad	7
Giro	5
Aterrizaje	8
Cambio	6
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	4
Manuales	3
PIRUETAS ESPECIALES	
Huracán	↓→▲
Voltereta muda	↑↓●
Morro Man Muska	→↑●

SUR DE CALIFORNIA

NIVEL 2 ESCUELA 2

TAREA 1: PUNTUACIÓN RÉCORD

15.000 ....200 $

TAREA 2: PUNTUACIÓN PROFESIONAL

40.000 ....350 $

TAREA 3: PUNTUACIÓN ENFERMIZA

100.000 ....500 $

TAREA 4: RECOGE 'S-K-A-T-E'

Premio ....400 $

LETRA S: Al empezar, gira a la derecha junto a la primera campana y baja la pendiente. Grindea o deslízate por la baranda para pillarte la primera letra.

LETRA K: En el patio elevado al pie de la pendiente, toma la K de la quarterpipe que hay en la sección elevada del centro.

LETRA A: Grindea por la larga barandilla que baja desde el patio elevado al campo de recreo principal.

LETRA T: La T se halla tras subir por la larga pared de la quarterpipe que hay en la pared del fondo del campo de recreo.

LETRA E: En la pared que hay junto a la baranda donde se pasa lista (Roll Call), sube por la quarterpipe que





verás a mano izquierda contra la pared y agénciate la última letra.

TAREA 5: VE A POR 5 CAMPANAS SUBIENDO POR LA PARED
Premio ....500 $
CAMPANA 1: La primera campana está en la pared de la derecha según empiezas. Sube por la pequeña rampa con caja y sube por encima de dicha campana.
CAMPANA 2: Baja al patio y pasa por las áreas exteriores. Hay una campana en el lado de la derecha.
CAMPANA 3: Justo junto a la primera baranda de pasar lista, pasa con un ollie a la sección elevada de detrás, haz un wallride por encima de la papelera y dale a la campana.
CAMPANA 4: Está en la pared del fondo, junto a la larga pendiente azul del campo de recreo (allí donde recogiste la T).
CAMPANA 5: Ve más allá de la cuesta azul del campo de recreo y de las escaleras donde te hiciste con la A, y sube por encima de la campana del lado izquierdo.

JAMIE THOMAS

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	8
Velocidad	7
Giro	5
Aterrizaje	9
Cambio	5
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	5
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
Ganchos Beni	↓↑▲
Voltereta láser	↓→■
Morro Man a un pie	←↑●

TAREA 6: RECOGE CINCO PASES
Premio ....400 $
PASE 1: Al empezar, baja por la pendiente de delante (lleva al campo de recreo). Píllalo en el descenso.
PASE 2: Cuando bajes al campo de recreo, hazte con el pase, que está justo pasados los bancos de pic-nic.
PASE 3: En el lado izquierdo, apenas más allá de los bancos, hay una puerta con barandas que llevan hacia ella. Recoge el pase junto a la puerta.
PASE 4: Hay un pase en un tiesto largo, cerca de donde conseguiste la letra T.
PASE 5: El último pase se halla en la quarterpipe que hay a la derecha de la rampa conde diste con la letra E.





TAREA 7: HAZ UN KICKFLIP EN EL HUECO DEL TEJADO DE LA ESCUELA
Premio ....400 $
En la misma área del campo de recreo en el que hallaste la letra A y el último pase, lánzte por la rampa a uno de los tejados de los barracones bajos. Una vez aquí, pulsa ←+ ■ para superar con un kickflip el hueco de entre los dos barracones.

TAREA 8: GRINDEA POR TRES BARANDAS DE PASAR LISTA
Premio ....500 $
BARANDA 1: La primera baranda se encuentra al fondo del área del campo de recreo. Ve a las dos quarterpipes que hay ante la pared de la izquierda, tírate desde lapequeña rampa y baja grindeando por el pasamanos.
BARANDA 2: La segunda barandilla es la larga que baja por la escalera de caracol que tienes justo delante al empezar. Grindea a lo largo de toda ella para conseguir el bonus.
BARANDA 3: En el tramo de escaleras que va desde el fondo del patio al campo de recreo. Grindea por toda la barra para hacerte con la bonificación.

TAREA 9: ENCUENTRA LA CINTA SECRETA
Premio ....500 $
Gana velocidad en la quarterpipe de la sección elevada central y dirígete a la otra punta de la plataforma. Apunta a los patinazos y salta desde la maceta al tejado alto. El vídeo está en el aire, entre los dos tejados.

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%
Premio ....500 $
Hay en la escuela un total de 570 dólares por afanar (¡y nada de pasar por la tienda de 'chuches'!). Algunos de los billetes son un poco complicados de alcanzar.
Prueba a mirar en los tejados y toldos, encima de las rampas y cerca de los lavabos.

ÁREA SECRETA: Sólo hay un área secreta en la escuela. Baja al patio y ve a la sección elevada de en medio. Ahora sube y haz una pirueta en la quarterpipe de un extremo (donde conseguiste la T). Hazlo para ganar

LA CAJA DE LOS TRUCOS

- **Pasar a reinicio (ubicaciones de inicio aleatorias):** Termina el juego dos veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Modo chaval:** Termina el juego tres veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Equilibrio perfecto:** Termina el juego cuatro veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Modo armazón:** Termina el juego ocho veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Trucos a cámara lenta:** Termina el juego nueve veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Cabezones:** Termina el juego diez veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Modo suave (sin mapas de textura):** Termina el juego doce veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Física de la luna (baja gravedad):** Termina el juego trece veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Fiebre Disco:** Termina el juego catorce veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Nivel de voltereta:** Termina el juego quince veces completando todos los objetivos del nivel en el modo Carrera.
- **Chopper Drop (nivel de Hawaii):** Para acceder a este nuevo nivel secreto, 'sólo' tienes que ganar tres medallas de oro con todos los personajes.
- **Secuencia de vídeo Neversoft 1:** Gana una medalla en todaslas competiciones con cualquier personaje.
- **Secuencia de vídeo Neversoft 2:** Gana tres medallas de oro con el Soldado Carrera.
- **Vídeo de los skaters:** Gana el oro en las tres competiciones con un personaje para desbloquear su secuencia de vídeo. Hay nuevas secuencias disponibles cuando haces esto con Spiderman o el Tony Hawk de los Ochenta (Estilo C).





GRINDS, TOBOGANES Y MANUALES

Estas tres maniobras pueden añadir a tu combo ese pequeño extra que incrementa los puntos de forma bestial, si es que te posas como es debido. Los grinds pueden asimismo aumentar tu velocidad, sobre todo si incorporas una voltereta y/o una pendiente cuesta abajo. Recuerda, mientras efectúas un tobogán, un grind o un manual, debes mantener el equilibrio de tu patinador. A la hora de grindear o hacer un tobogán, deberás pulsar ← o → para mantenerte erguido. En los manuales, tienes que pulsar ↑ o ↓ para seguir en equilibrio. Cuanto más altas sean las estadísticas de tu skater en manuales y equilibrio en barandas, menos deberás preocuparte de estabilizarte.

GRINDS

- **50-50:** Pulsa ▲ cuando estés paralelo al objeto en el que quieres grindear.
- **GRIND DE MORRO:** Pulsa ↑ + ▲. 5-0: Pulsa ↓ + ▲.
- **SMITH/FEEBLE:** Según la forma como te acerques a la baranda, pulsa ↙ o ↘ + ▲.
- **ARQUEADO/SÚPER ARQUEADO:** Según cómo te acerques al objeto, pulsa ↖ o ↗ + ▲.

TOBOGANES

- **TOBOGÁN DE TABLA/DE REBORDE:** Gira la tabla para que esté de cara a la baranda en un ángulo correcto y entonces pulsa ▲.
- **TOBOGÁN DE MORRO/DE COLA:** Según la dirección por la que te acerques, pulsa → o ← + ▲.
- **TOBOGÁN BRUSCO:** Pulsa ↓, ↓ + ▲.
- **TOBOGÁN BRUSCO DE MORRO:** Pulsa ↑, ↑ + ▲.

MANUALES

Los manuales se pueden usar para extender cualquier combo de trucos a fin de añadir puntos extra. Sólo has de realizar una pirueta sobre una superficie plana y, antes de tocar suelo, pulsar...

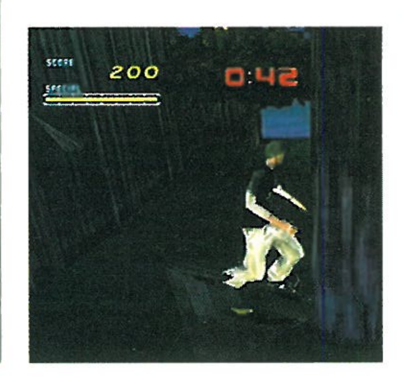
- **MANUAL:** ↑, ↓.
- **MANUAL DE MORRO:** ↓, ↑. Mantén entonces el equilibrio con ↑ o ↓ y efectúa un truco al final para llevarte puntos extra.

velocidad y dirígete al otro extremo de la pista. Alinéate con las marcas de patinazos, baja por la rampa pequeña y tírate desde la maceta para llegar al tejado de encima. Salta el hueco del tejado para entrar en la nueva zona, repleta de barandas, escalones y rampas, incluida una de esas de saltar por encima de una pared. ¡Mola!

COMPETICIÓN 1, FRANCIA

NIVEL 3 MARSELLA

TAREA: CONSEGUIR LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO
Tienes tres intentos para obtener el máximo de puntos posible. Recuerda, en esta competición te enfrentas a los mejores y no puedes permitirte pifias. No repitas la misma pirueta una y otra vez o tu puntuación caerá en picado. Aparte, los jueces te deducirán puntos por los errores (acabar hecho una piltrafa en el suelo, básicamente), así que procura concluir tantos trucos como puedas. Debes acabar al menos en tercera posición para avanzar al siguiente nivel.



OBJETIVOS Y PASTA AL 100%
Premio ....500 $
Para completar el nivel al 100%, hay que recoger todo el dinero disponible. No tiene por qué ser durante cualquiera de tus tres intentos, así que tal vez te interese hacer algunas rondas de práctica para buscar la pasta y aprenderte el terreno. Hay un total de 500 $ tirados o colgados por ahí. Gran parte de estos cuartos está desperdigada en el área secreta, y también hay unos cuantos en el aparcamiento principal.

ÁREA SECRETA: A un lado del parking hay una pequeña sección de hierba con una sola farola entre los árboles. Hay una pequeña plancha de madera apoyada contra la farola: salta sobre la plancha para que la farola caiga y rompa la valla. Esto posibilita el acceso a una cueva: sólo tienes que tirarte por el agujero para entrar en el área secreta.

ESTADOS UNIDOS

NIVEL 4 NUEVA YORK

TAREA 1: PUNTUACIÓN RÉCORD
20.000 ....750 $

TAREA 2: PUNTUACIÓN PROFESIONAL
50.000 ....1.000 $

TAREA 3: PUNTUACIÓN ENFERMIZA
150.000 ....1.250 $

TAREA 4: RECOGE 'S-K-A-T-E'
Premio ....800 $
LETRA S: Al empezar, grindea por la pared de ladrillos de tu izquierda y la verás al final.





LETRA K: Entra en el parque, a la izquierda de la salida, y vete a la derecha. Justo pasada la fuente hay una rampa vertical de ladrillos. Píllate la K, allí en lo alto.
LETRA A: Ve a la fuente del parque y tírate desde el pequeño bordillo que lo rodea. Échale el lazo a la A en el aire.
LETRA T: La T está situada concretamente al otro lado del parque. Debes grindear a lo largo de la baranda exterior y hazte con la letra que hay allí. Está justo junto a los bancos del parque.
LETRA E: Tras conseguir la T, sigue adelante y sube por la pequeña rampa de hormigón que hay ante el edificio de la izquierda. La E cuelga ahí encima.

TAREA 5: HAZ UN OLLIE EN TRES BOCAS DE INCENDIOS

Premio ....700 $
BOCA DE INCENDIOS 1: La primera boca de incendios está a la derecha del principio. Dirígete a las señales de carretera cerrada y haz un ollie sobre la boca que hay justo a la izquierda.
BOCA DE INCENDIOS 2: Al otro lado del nivel hay más señales de carretera cortada. Vete hacia ellas, gira enseguida a la derecha y haz un ollie en la boca de incendios de la acera.
BOCA DE INCENDIOS 3: La última boca se halla en la acera que recorre la calle larga.

TAREA 6: RECOGE CINCO FICHAS DEL METRO

Premio ....800 $
FICHA 1: Agarra la ficha (Token) mientras ejecutas un ollie desde la gran roca, enfrente de donde conseguiste la letra E.
FICHA 2: Grindea o deslízate por la baranda izquierda del puente, a la derecha de la fuente.
FICHA 3: Tras embolsarte la segunda ficha en el puente, vete a la calle de enfrente y grindea por las barandas de la izquierda.
FICHA 4: Justo tras recoger la tercera ficha, cobra una buena altura desde la rampa del otro lado de la calle.
FICHA 5: En cuanto hagas tuya la cuarta ficha. Lánzate desde la rampa que tienes justo delante de ti. La última ficha cuelga en el aire por encima de la hierba.

TAREA 7: 50-50 ESCULTURA DE JOEY

Premio ....900 $
Debes acercarte desde lo más alto para hacerlo como es debido. En el centro del nivel hay una escultura de metal de forma extraña: se encuentra en el área comercial de la sección más baja del nivel. Para bajar grindeando por ese armatoste de metal, sube a todo correr por las rampas que hay a cada lado y hacia la calle. Gírate al llegar arriba del todo y apunta en dirección a la escultura. Ahora salte del borde de la pared empleando un ollie y pulsa s para ejecutar un grindeado 50-50.

SÚBETE POR LAS PAREDES

Los wallrides son unas prácticas piruetas con la que conseguir puntos y fardar un pasote. Además deberás aprender a ejecutarlos para el nivel de la Escuela 2. Mientras lleves bastante velocidad, podrás llegar a áreas de otro modo inalcanzables a base de trepar por la pared y grindear por el borde de balcones, etc. Para encaramarte a los muros, patina cerca de la pared (pero no demasiado en paralelo) y pulsa ▲.

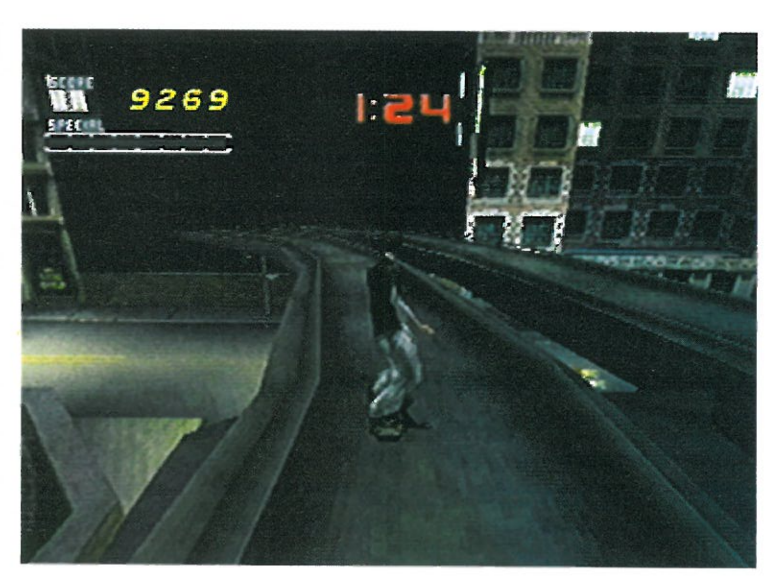
TAREA 8: GIRNDEA POR LAS BARANDILLAS DEL METRO

Premio ....1.100 $
Tal como empiezas, vete directo hasta pasar las dos rampas pequeñas colocadas frente a frente. Ve un poco más allá y date la vuelta. A la izquierda deberías ver unas escaleras mecánicas que van hacia arriba. Súbelas y ve haciendo ollies por las vías en dirección a la plataforma de hormigón del otro lado. Ahora gírate y grindea por cualquiera de las vías hasta hacerte con el bonus por transferencia. Necesitarás una buena pizca de velocidad y un muy buen equilibrio para llegar hasta el final. Ojo con los trenes, por cierto.



ANDREW REYNOLDS

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	3
Ollie	9
Velocidad	5
Giro	6
Aterrizaje	8
Cambio	6
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	5
Manuales	4
PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán de cola con morro	→ ← ▲
Pirueta de talón triple	↓ ← ■
Súper voltereta tardía	↓ → ●

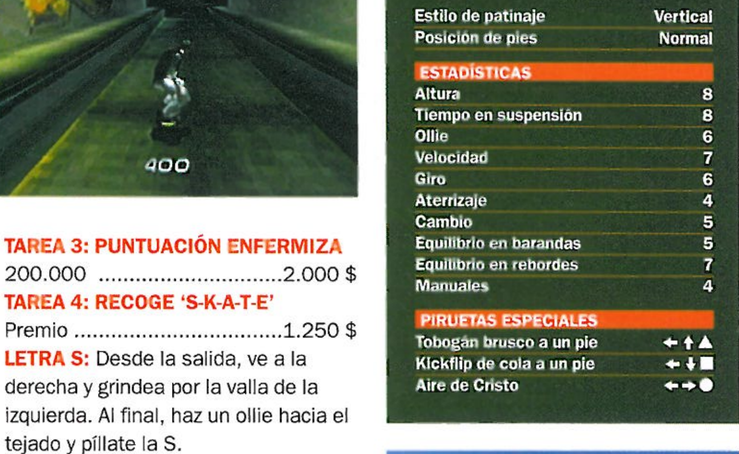




ELISSA STEAMER

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	5
Ollie	6
Velocidad	6
Giro	6
Aterrizaje	5
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	6
Manuales	6
PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán de cola Madonna	↑ ← ▲
Voltereta del hospital	← → ■
Voltereta hacia atrás Indy	↑ ↓ ●





TAREA 9: ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Premio ....1.200 $

Entra en el área secreta al final de la calle y sube por la rampa curva de la izquierda. Manténte en el lado derecho. A la derecha hay dos barandas: grindea por la de la izquierda y, cuando veas la barra del fondo a la izquierda (con un billete de 50 pavos), salta a por ella y pásala grindeando. La cinta se halla al final de esta baranda.

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%

Premio ....500 $

Hay nada menos que 1.000 dólares en billetes sueltos esparcidos por el nivel. Hazte con todos, cual Pokémons en 2D. Hay algunos en las barandas del metro, algunos en el área secreta y otros en rampas y barandas muy elevadas. Sólo tras cumplir todos los objetivos y echarle la zarpa a toda la calderilla extraviada, conseguirás la pasta extra de bonificación.

ÁREA SECRETA: Sólo hay una área secreta en el nivel de Nueva York. Ve recto desde el principio hasta llegar a una pared baja que encontrarás de cara a ti en el final mismo de esa calle. El objetivo es subir por esa pared (hacer un wallride, vaya) y grindear por la parte superior, a fin de poder entrar en el área secreta de detrás. La forma más fácil de llegar a dicha área, por cierto, es pasando por las vías del metro. Ahora puedes dejarte caer a la zona si recorres en toda su extensión las barandas que se hallan muy por encima de la calle.

GEOFF ROWLEY

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal

ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	5
Giro	6
Aterrizaje	6
Cambio	5
Equilibrio en barandas	9
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	4

PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán oscuro Rowley	← → ▲
Double súper voltereta	→ ↓ ■
Casper de media voltereta	→ ← ■

PLAYA DE VENICE, CALIFORNIA

NIVEL 5 LOS FOSOS

TAREA 1: PUNTUACIÓN RÉCORD

40.000 ....1.500 $

TAREA 2: PUNTUACIÓN PROFESIONAL

100.000 ....1.750 $

TAREA 3: PUNTUACIÓN ENFERMIZA

200.000 ....2.000 $

TAREA 4: RECOGE 'S-K-A-T-E'

Premio ....1.250 $

LETRA S: Desde la salida, ve a la derecha y grindea por la valla de la izquierda. Al final, haz un ollie hacia el tejado y píllate la S.

LETRA K: Gira a la izquierda cuando consigas la S y ve siguiendo el tejado. La K pende en el hueco de entre los edificios.

LETRA A: Llégate a la quarterpipe que hay ante el área lateral donde se halla el segundo mendigo, y pulsa a para dirigirte al tejado. Toma la A junto a las claraboyas.

LETRA T: Desde el mismo tejado de la A, gira a la izquierda y propúlsate (mediante la útil rampa) al siguiente tejado, saltando desde la rampa del respiradero para conseguir la letra.

LETRA E: Desde el tejado más alto (el de la T), tírate al de detrás: tiene una barandilla triangular, o sea que lo reconocerás sin problemas. Ahora sube bien alto saltando desde los lados de la quarterpipe pequeña y agénciate la última letra.

RUNE GLIFBERG

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	Normal

ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	8
Ollie	6
Velocidad	7
Giro	6
Aterrizaje	4
Cambio	5
Equilibrio en barandas	5
Equilibrio en rebordes	7
Manuales	4

PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán brusco a un pie	← ↑ ▲
Kickflip de cola a un pie	← ↓ ■
Aire de Cristo	← → ●

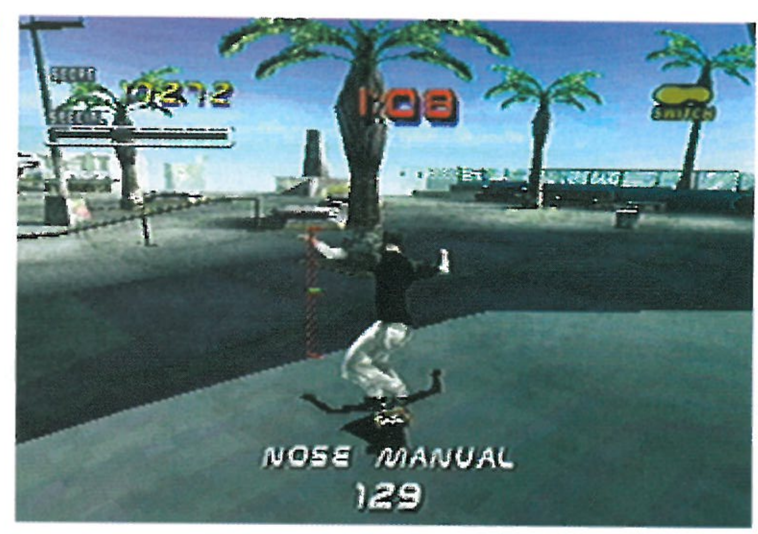






ERIC KOSTON

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	De morro
ESTADÍSTICAS	
Altura	5
Tiempo en suspensión	4
Ollie	8
Velocidad	6
Giro	5
Aterrizaje	5
Cambio	8
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	4
Manuales	7
PIRUETAS ESPECIALES	
El fandángulo	→↓▲
Voltereta frontal Indy	↓↑●
Pizzero	↓←●





TAREA 5: HAZ CINCO OLLIES SOBRE EL VAGABUNDO MÁGICO (EN EL ORDEN CORRECTO)

Premio ....1.500 $

VAGABUNDO 1: Así que empieces, vete recto, escaleras abajo, y cruzando el área principal. Justo delante habrá una pequeña área apartada (con montones de pintadas en las paredes). Aquí, pasa con un ollie por encima del pordiosero dormido y sal de vuelta al área principal.

VAGABUNDO 2: Ahora sigue la pared de la derecha, pasa ante la quarterpipe y tuerce a la derecha en la pared del final. Baja grindeando por la barandilla para llevarte 100 dólares rápidos y haz un ollie sobre el mendigo que se apoya en la pared. Ahora salta a la trampa de arena para volver al principio.

VAGABUNDO 3: A continuación sigue la acera junto a la valla que tienes delante, y que se extiende hacia la der. El tercer vagabundo estará por el camino.

VAGABUNDO 4: Ahora tira de inmediato a la izquierda, bordeando el edificio, y de nuevo a la izquierda, hacia el área de las banderas.Hazle un ollie al golfo que está allí sobándola.

VAGABUNDO 5: Ahora vuelve a la posición inicial y practica un ollie por encima del último mendigo. Éste duerme justo detrás de la salida, apoyado en la alambrada.

TAREA 6: RECOGE 5 AEROSOLES

Premio ....1.250 $

BOTE 1: El primer bote de aerosol está en los bancos que hay tras la valla frente a la que estás al empezar.

BOTE 2: Justo a la derecha desde la salida, hay una quarterpipe ante la pared del fondo. Ve a por el espray que cuelga ahí encima.

BOTE 3: Tira a la izquierda desde la salida y baja las escaleras. Toma el aerosol que se ve encima de la rampa que tienes delante.

BOTE 4: Vete a la derecha desde la salida, gira a la izquierda cerca de la posición del cuarto mendigo y deberías ver el bote suspendido bien alto entre las dos rampas de delante. Sólo ha de transferirte de rampa en rampa para añadirlo a tu colección.

BOTE 5: Baja las escaleras hacia donde le hiciste un ollie al segundo de los vagabundos, y llega bien alto lanzándote con rapidez por la quarterpipe de allí. Si subes lo bastante, el bote será tuyo.

TAREA 7: HAZ UN TOBOGÁN DE COLA POR EL SALIENTE DE VENICE

Premio ....1.000 $

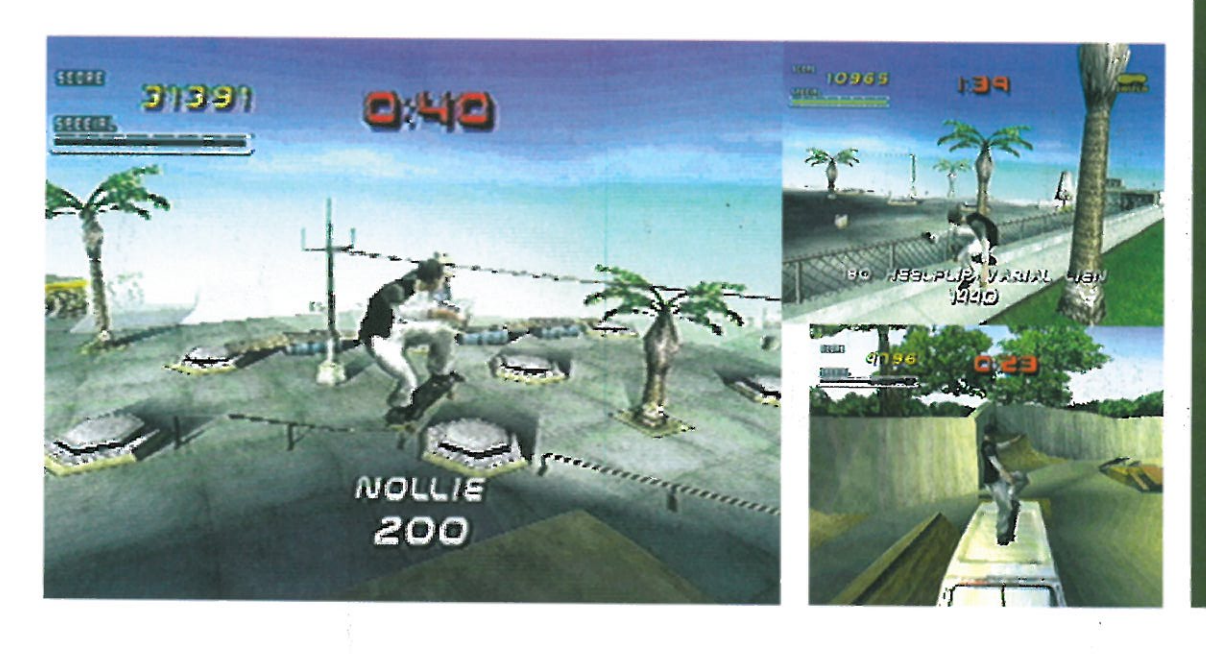
Cruza el área principal de mesas hacia la quarterpipe que hay ante el área donde olliaste al segundo pordiosero. Tírate por encima de esta rampa y efectúa un tobogán de cola (tailslide) por el saliente que desciende por el lado izquierdo de los escalones (mirando hacia abajo). Para realizar el tobogán de cola, pulsa →+ ▲.

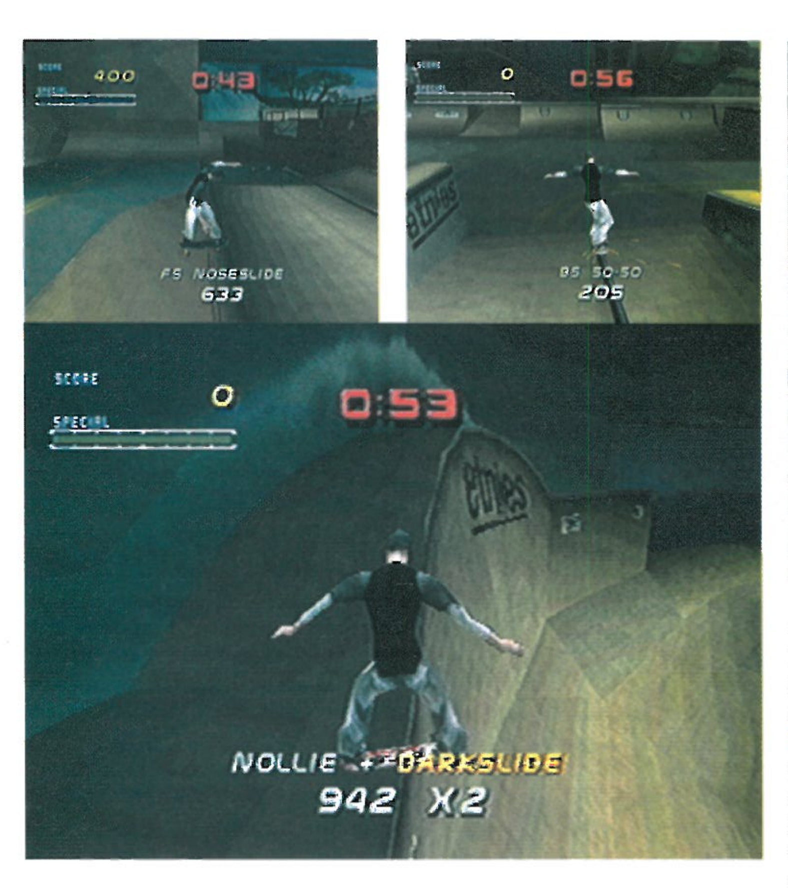
MANIOBRAS PELIGROSAS

■ **NOLLIES:** En esencia son ollies, pero ejecutados desde el morro del monopatín. Realizar acrobacias de alta puntuación desde la parte frontal, en vez de desde la posición estándar del ollie, puede multiplicar tus puntos a lo bestia. Para ponerte en la posición del nollie, debes estar patinando hacia delante (sin fakies ni cambio), y pulsar entonces L2 para pasar la posición de los pies del skater a la parte frontal. Ahora efectúa una pirueta y mira los resultados.

■ **CAMBIO:** El cambio o switching va genial para añadir puntos extra a un truco. El cambio consiste básicamente en girar la posición de los pies desde una postura normal a una con el morro por delante, o goofy-footed. Esto permite que las piruetas se lleven a cabo desde una posición distinta, lo cual hace que sean más difíciles y reporten mayor puntuación. Para cambiar, sólo has de pulsar R2 mientras patinas.

■ **FAKIES:** Para los que no lo sepan, fakie es el término empleado en skateboarding para ir al revés de tu posición normal. Los trucos efectuados en la posición de fakie son muchísimo más difíciles (en la vida real, claro) y disparan tu puntuación a la estratosfera. Para ello, debes estar en posición de cambio (observa el logo amarillo 'switch' en la parte superior de la pantalla) y pulsa entonces L2 para modificar la posición de los pies.







TAREA 8: TRANSFIÉRETE 4 VECES

Premio ....1.500 $

TRANSFERENCIA 1: Vete al área apartada donde estaba el primer mendigo y pasa por las dos quarterpipes para ganar velocidad. Ahora transfiérete desde la rampa más cercana al mendigo a la rampa del otro lado del camino (lejos del harapiento durmiente).

TRANSFERENCIA 2: Dirígete a la derecha al salir, y luego a la izquierda, más allá de donde se hallaba el cuarto pordiosero, y vete hasta el otro extremo. Toma velocidad en la gran quarterpipe de la izquierda y sube de inmediato por la rampa de delante. Brinca a la derecha para transferirte a la rampa del otro lado del tejado.

TRANSFERENCIA 3: Vete a la derecha desde el principio de la pista y desciende al final del área. Hay tres rampas seguidas a lo largo de la pared: dos rampas grandes y una esmirriada quarterpipe en medio. Ahora transfiérete desde una de las quarterpipes grandes, pasando sobre la escuchimizada, y pósate en al rampa del otro lado: para hacer esto vas a necesitar mucha velocidad.

TRANSFERENCIA 4: Dirígete a la repisa de Venice, donde está el segundo pordiosero, y sube la rampa hacia el área secreta. Transfiérete desde la quarterpipe de la derecha, pasando por encima de la pared para llegar a la rampa del otro lado.

TAREA 9: ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Premio ....1.250 $

Puedes ver la cinta flotando en el aire por encima del área principal de mesas. Vete hasta la larga quarterpipe que hay cerca de donde se halla el segundo mendigo y pasa al tejado (pulsa a). Una vez allí, ve a la derecha y luego gírate para tomar carrerilla. Ahora lánzate desde la rampa del respiradero del otro lado para caer sobre el tejado más alto. Usa la quarterpipe donde estaba la T para ganar velocidad y arrójate desde la pequeña rampa más cercana a la cinta. Si consigues suficiente velocidad y altura, te harás con ella.

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%

Premio ....500 $

En este nivel hay dinero a carretadas. Parte de la calderilla está en las barandas exteriores, y hay incluso billetes de 250 $: éstos se hallan sobre las estatuas, rampas y postes. Hay un total de 1.400 dólares en suelto, así que busca bien. Una vez recogido todo el dinero y cumplidos todos los objetivos, recibirás más efectivo y completarás el nivel.

ÁREA SECRETA: Hay una pequeña área secreta detrás del tejado bajo de

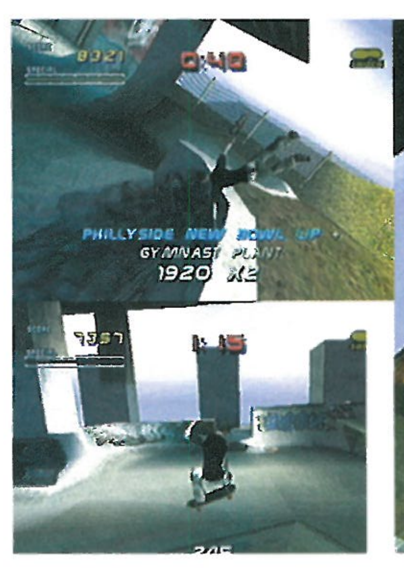


STEVE CABALLERO

Estilo de patinaje	Todoterreno
Posición de pies	De morro

ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	6
Ollie	6
Velocidad	7
Giro	4
Aterrizaje	3
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	6
Manuales	5

PIRUETAS ESPECIALES	
Cuelgue diez	→ ↑ ▲
Triple Kickflip	↑ ← ■
Flanco frontal 540	→ ← ●







KAREEM CAMPBELL

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal

ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	6
Giro	9
Aterrizaje	5
Cambio	6
Equilibrio en barandas	7
Equilibrio en rebordes	3
Manuales	6

PIRUETAS ESPECIALES	
Grind del morro para pivotar	↓ ↑ ▲
Pájaro del ghetto	↓ ↑ ■
Casper	← ↓ ●

la E. Para llegar a ella, baja al área apartada que albergaba al segundo mendigo y lánzate por encima de la quarterpipe. Tiene unas cuantas rampas, escalones y pasamanos de hormigón para tu diversión. Al loro con las trampas de arena, ya que reaparecerás en la salida.

COMPETICIÓN 2, CALIFORNIA

NIVEL 6 SKATESTREET

TAREA: LOGRA LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO
Ésta es la siguiente competición entre los mejores, y de nuevo cuentas con tres intentos para alzarte con el máximo de puntos. Recuerda, te enfrentas a la flor y nata de los skaters, así que busca la mayor puntuación e intenta nuevas piruetas. Ve variando las acrobacias y gustarás a los jueces. Éstos también te quitan puntos por bajarte de la tabla, o sea que procura concluir tantos trucos como puedas. Debes quedar al menos en tercer lugar para avanzar al si nivel.

BUCKY LASER

Estilo de patinaje	Vertical
Posición de pies	Normal

ESTADÍSTICAS	
Altura	8
Tiempo en suspensión	8
Ollie	4
Velocidad	7
Giro	8
Aterrizaje	4
Cambio	6
Equilibrio en barandas	4
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	3

PIRUETAS ESPECIALES	
El golpeador	← ↓ ▲
Japón a un pie	↑ → ●
Paseo con pirueta de dedo	← → ●

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%
Premio ....500 $
Para completar el nivel al 100% tienes que recoger todo el dinero disponible, sin que sea por fuerza durante los tres intentos. Hay una suma de 1.000 $ tirados o colgados por ahí, lo cual hace un global (siempre que ganes, claro) de 20.000 machacantes. Mucha de la calderilla suelta está esparcida por el escenario, por encima de las rampas. Puede que para parte de ella debas tirarte de cabeza, pero puedes reiniciar la competición una vez recogido todo el parné, ¿no?

ÁREA SECRETA 1: Ve recto desde el principio y grindea por la parte superior de la rampa 'Big Wave'. Se trata de la gran quarterpipe vertical con una sección de albardilla curva en medio. Grindea por la parte de arriba de la rampa hacia la izquierda y, al final de la albardilla, pasa con un ollie a la baranda que se extiende encima del área de la izquierda. Con ello abrirás un área secreta entre las dos rampas del final, llena de cajas y barandas para acumular puntos.

ÁREA SECRETA 2: Tira a la izquierda desde la salida y deberías ver una baranda curva que conecta los dos lados de una halfpipe. Grindea a lo largo de esta barra para poder abrir el área secreta de la derecha. Ve más allá de la 'Big Wave' y habrá una nueva área accesible con mogollón de rampas y una camioneta.



FILADELFIA

NIVEL 7 PHILLYSIDE

TAREA 1: PUNTUACIÓN RÉCORD
50.000 ....2.500 $

TAREA 2: PUNTUACIÓN PROFESIONAL
125.000 ....3.000 $

TAREA 3: PUNTUACIÓN ENFERMIZA
250.000 ....4.000 $

TAREA 4: RECOGE 'S-K-A-T-E'
Premio ....2.000 $

LETRA S: Vete a la derecha de la salida y pasa por el saliente más extenso a la derecha de la fuente. Grindea por la pared baja de la izquierda y sal del extremo con un ollie para conseguir la S.

LETRA K: La K está en un toldo cerca de la tercera campana. Gana velocidad y grindea/deslízate por el toldo para hacerte con la letra.

LETRA A: Desde la salida, dirígete hacia la fuente del lado izquierdo. Ante ti habrá una sección de hierba elevada. Allí verás la apetitosa A justo delante tuyo.

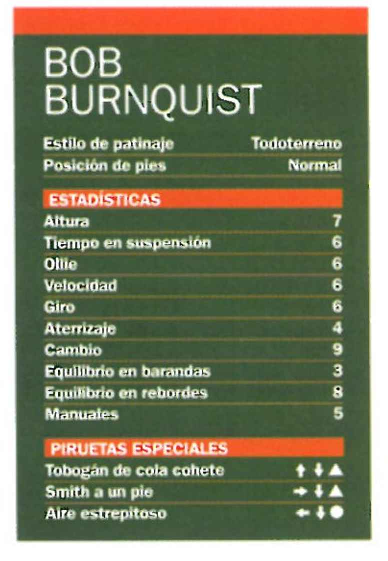
LETRA T: La T está colocada justo ante la pasarela por la que subes para poder acceder el parque de patinaje. Está a la izquierda del nivel. Toma algo de velocidad en la quarterpipe de enfrente de la rampa de la fuente y gira a la derecha. Sube la pasarela y salta finalmente las barandillas.

LETRA E: La E se halla en el aire, a la derecha de la cuarta campana.





CAMPANA 3: Hay una campana colgada cerca del toldo donde está la K. Usa uno de los baches para alcanzarla.
CAMPANA 4: Tira un poco a la izquierda en la salida y lánzate por encima de la estructura de la rampa. Sigue avanzando por la acera y deslízate en plan tobogán/grindea por la pared de la izquierda para conseguir la campana de la pared.
CAMPANA 5: Está a la derecha de la cuarta campana. Pasa sobre la rampa como hiciste para esta penúltima campana, pero llega con un ollie a la sección de hierba elevada a la derecha de la acera. La campana se halla al final del lado de la derecha.



BOB BURNQUIST

Estilo de patinaje	Todoterreno
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	7
Tiempo en suspensión	6
Ollie	6
Velocidad	6
Giro	6
Aterrizaje	4
Cambio	9
Equilibrio en barandas	3
Equilibrio en rebordes	8
Manuales	5
PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán de cola cohete	↑ ↓ ▲
Smith a un pie	→ ↓ ▲
Aire estrepitoso	← ↓ ●

Rueda por la acera y pasa con un ollie a la última parte de hierba. Ya allí, sal con otro ollie a la carretera a por la última letra.

TAREA 5: DESAGUA LA FUENTE

Premio ....2.500 $
Esto sí es complicado. Al empezar no tendrás suficiente velocidad para realizar ese salto, así que haz un grind con kickflip (patada) o heelflip (pirueta de talón) en la baranda de la derecha, y luego vuelve a grindear enseguida: asegúrate de que todos los grinds vienen precedidos de un truco de voltereta, como una pirueta de talón. Una vez que salgas de la barra, deberías tener bastante impulso como para salvar el hueco. Lánzate por encima de las rampas verdes (el hueco más evidente del mundo), donde estaba la primera campana. Luego baja grindeando de inmediato por el pasamanos, desciende por los escalones y (usando un Deshuesado o Boneless: ↑, ↑+ ✕), arrójate desde la pequeña maceta de debajo del todo. Con suerte pasarás por encima de las barandillas y caerás sobre el balcón de encima. Una vez aquí, dale a la válvula para desaguar la fuente.

TAREA 6: RECOGE 5 CAMPANAS

Premio ....2.000 $
CAMPANA 1: Vete directo a la derecha desde el principio y usa la rampa de lanzamiento verde para hacerte con la primera campana.
CAMPANA 2: Tras conseguir la primera campana, baja por los grandes y anchos escalones y tira a la izquierda. La campana cuelga ante la pared blanca, pero si te marcas un ollie será tuya.

TAREA 7: TOBOGÁN BRUSCO EN EL TOLDO

Premio ....2.000 $
El toldo en cuestión es el gran dosel azul al fondo del nivel; el de la letra K. Consigue toda la velocidad que puedas y dirígete a la pequeña rampa con bache que usaste para hacerte con la K y la tercera campana. Cuando llegues al toldo, suponiendo que lleves la velocidad suficiente, pulsa ↓, ↓ + ▲ para hacer un tobogán brusco o bluntslide.

TAREA 8: HAZ PIRUETAS EN CUATRO REBORDES DEL PARQUE

Premio ....2.500 $
Una vez abierto el parque de patinaje (ver el texto de las áreas secretas), entra en él y haz una pirueta de reborde (técnicamente, un liptrick) en la hondonada o bowl más cercana a la calle. Prueba cualquier dirección y ▲ para hacer una de tales acrobacias en la parte superior. Pero recuerda, debes acercarte a la hondonada/rampa súper recto, o de lo contrario grindearás. Luego haz un liptrick en la hondonada del otro lado, la de los 250$ encima, y después en la halfpipe de detrás.

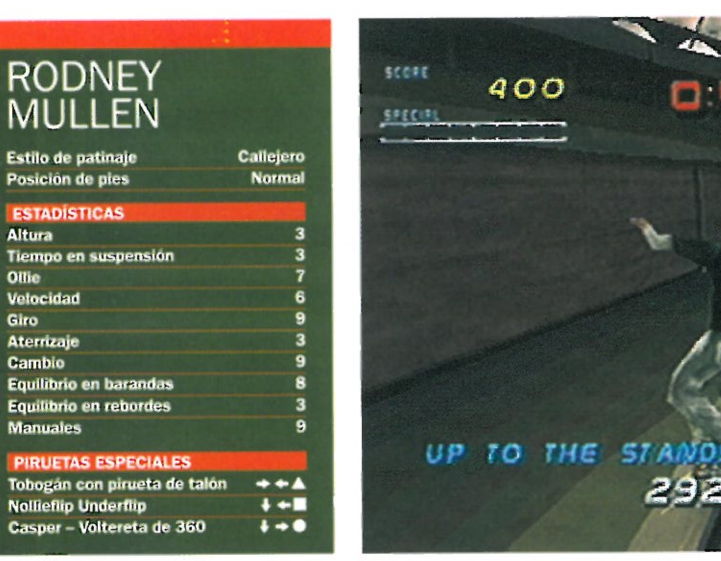
TAREA 9: ENCUENTRA LA CINTA SECRETA

Premio ....2.000 $
La cinta secreta se halla en una línea larguísima que cruza todo el nivel de izquierda a derecha. No puedes bajar por ella y dejar que la gravedad se ocupe de todo; ¡ah, no! En vez de eso necesitarás un gran aumento de velocidad. El tiesto de delante de la línea, que está muy cerca de la cuarta campana y llega hasta el balcón de la válvula, se puede usar para conseguir algo de velocidad. Grindea por él y, estando en la línea, sigue con ollies o heelflips, grindeando para conservar el impulso cuesta arriba.

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%

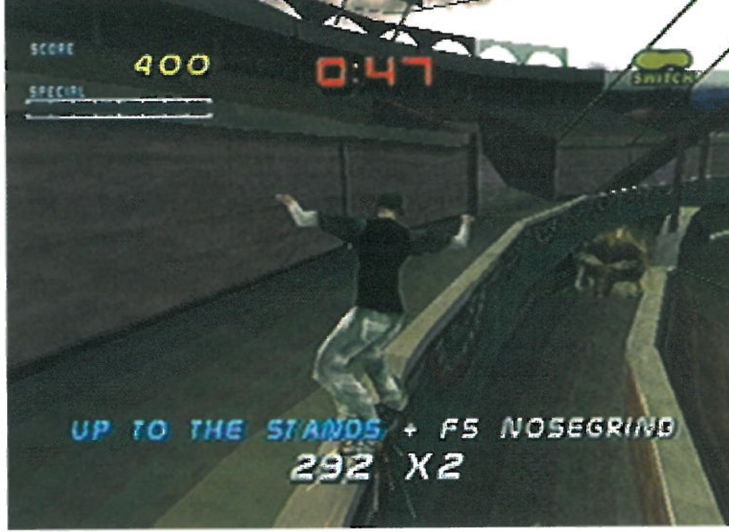
Premio...................................500 $
Aquí puedes embolsarte la friolera de 2.000 dólares en billetes sueltos. Hay montones en la línea por la que has de pasar para conseguir la cinta. Recoge toda la pasta del parque de patinaje y del interior y contorno del recinto principal. Una vez reunida toda la guita y cumplidos todos los objetivos, obtendrás 500 dólares por la molestia y la satisfacción de haber acabado en Filadelfia.

ÁREA SECRETA: En realidad hay dos áreas secretas como tales, pero la segunda es pequeña y sin extras.



RODNEY MULLEN

Estilo de patinaje	Callejero
Posición de pies	Normal
ESTADÍSTICAS	
Altura	3
Tiempo en suspensión	3
Ollie	7
Velocidad	6
Giro	9
Aterrizaje	3
Cambio	9
Equilibrio en barandas	8
Equilibrio en rebordes	3
Manuales	9
PIRUETAS ESPECIALES	
Tobogán con pirueta de talón	→ ← ▲
Nollieflip Underflip	↓ ← ■
Casper – Voltereta de 360	↓ → ●





Para desbloquear el parque patinaje ubicado junto al lado izquierdo del nivel (en relación a la posición inicial), deberás acumular algo de velocidad. En el lado opuesto del inicio del nivel, dirígete a la izquierda y sube grindeando por los barandillas del balcón y al cable telefónico que está ahí unido. Necesitas grindear por este cable hasta que se parta, haciendo que los postes destrocen al caer las vallas que hay cerca de la carretera. Entra por los huecos en el parque de patinaje.

MÉXICO

NIVEL 8 EL COSO

TAREA: LOGRA LAS DOS MEJORES RONDAS DEL TORNEO

Se acabó. La madre de todas las competiciones. Ésta es la ronda final y hay mucho en juego; 65.000 $, para ser exactos. Sólo tienes que ganar. O sea, nada del otro mundo, ¿no?
¡Pues sí! Una vez más, tus rivales son profesionales, como tú, y de lo más avasallador. El margen de puntos es mucho más ajustado, y los jueces son mucho más estrictos en lo que respecta a las calificaciones. Dado que has llegado hasta aquí, debes de haber cosechado grandes estadísticas y un buen repertorio de trucos, así que... ¡a usarlos tocan!

OBJETIVOS Y PASTA AL 100%

Premio.................................500 $
Para completar el nivel al 100%, debes recoger todo el dinero disponible durante tus tres intentos (o fuera de ellos). Puede ser buena idea practicar unas cuantas veces. Esto te permitirá familiarizarte con el terreno y aprenderte dónde están la totalidad de rampas, barandas, baches y hondonadas. Además así podrás ir a por la pasta que está diseminada por ahí sin tener que preocuparte de ganar la competición. Hay un total de 2.500 dólares tirados (o colgados) por ahí en papel y moneda, sólo para ti. Fíjate en la baranda que recorre la parte superior de todo el escenario. También hay mucho dinerito fresco en las rampas. Una vez observados éste y los demás requisitos, puedes acomodarte en tu mejor sofá, relajarte y volver a jugar desde el principio de todo. Además conseguirás tener acceso a uno de los muchos secretos de este título, en función de cuántas veces hayas completado ya el juego.

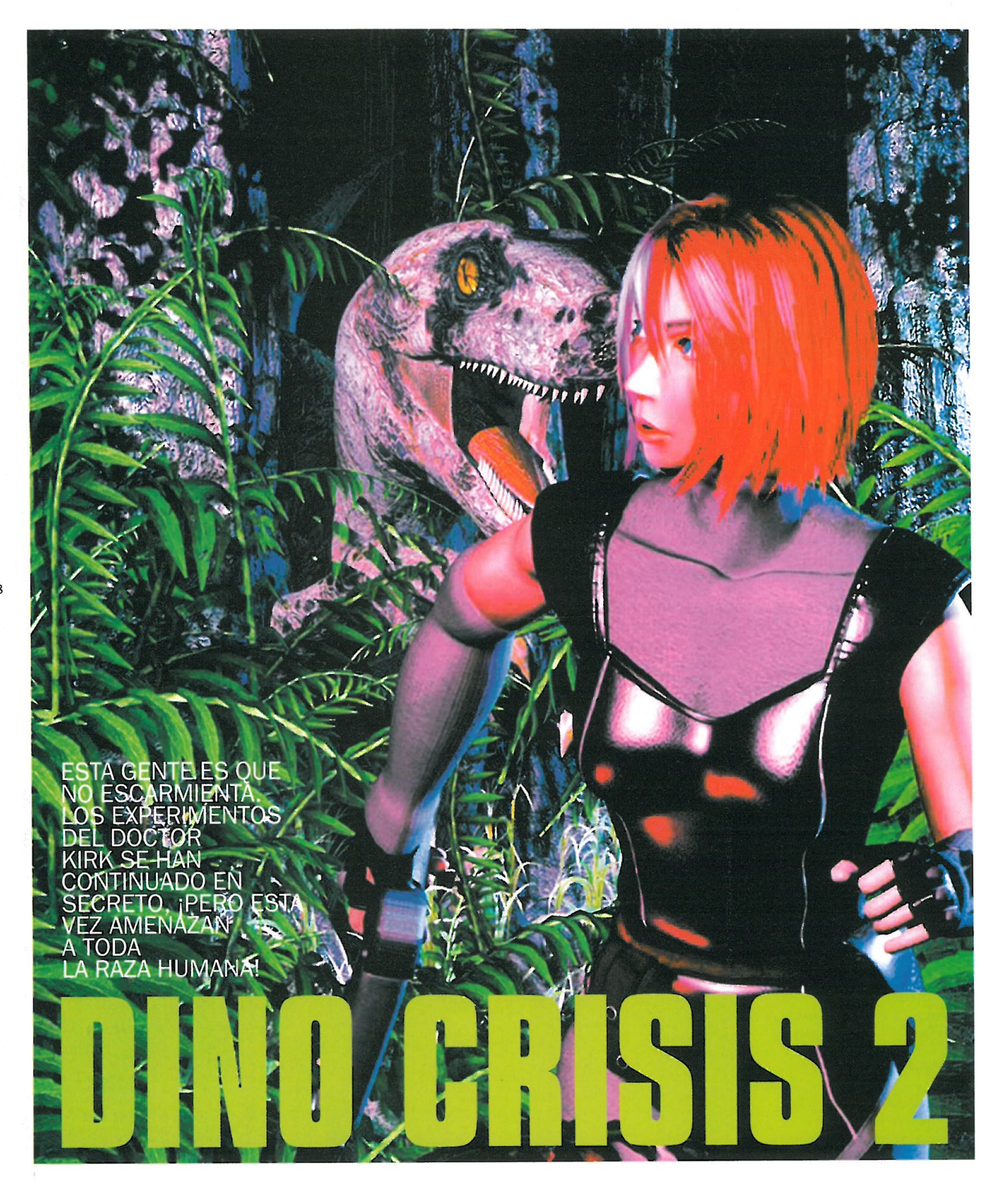
SKATERS SECRETOS

■ **SPIDER-MAN:** Para jugar como el trepamuros, termina el juego completando los objetivos de todos los niveles en el modo Carrera con un patinador creado por ti.

■ **AGENTE DICK:** Termina el juego completando los objetivos de todos los niveles en el modo Carrera.

■ **SOLDADO CARRERA:** Consigue todos los puntos Gap (de hueco) de los niveles normales (o sea, los que no son de competición).

■ **TONY HAWK OCHENTERO:** Termina el juego completando los objetivos de todos los niveles en el modo Carrera con Tony Hawk, a fin de desbloquear el 'Estilo C' de Tony Hawk.



ESTA GENTE ES QUE NO ESCARMIENTA. LOS EXPERIMENTOS DEL DOCTOR KIRK SE HAN CONTINUADO EN SECRETO. ¡PERO ESTA VEZ AMENAZAN A TODA LA RAZA HUMANA!

DINO CRISIS 2

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK

EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **6.990 PESETAS**

En la apabullante escena de introducción descubrirás el motivo por el que sólo quedan tres personajes durante el resto del juego. ¡Valor y al dino!

LA JUNGLA

DYLAN PARTE 1

MUELLE/BARCO

Examina el cuerpo para conseguir un botiquín de primeros auxilios (First Aid). Poda la hiedra de la puerta de un machetazo. Aquí sólo encontrarás velocirraptores normalitos. Puedes eliminarlos de un tiro a corta distancia o bien dos de lejos.

JUNGLA: RUTA DEL NORTE 1

Esta zona contiene una gran caja de almacenaje y un Jeep hecho polvo. Te verás emboscado por tres raptores. El 1 vendrá por la entrada, el 2 por detrás de la caja y el 3 por encima de ella. Vuelve corriendo a la entrada, gírate y cárgatelos. El 4 y el 5 saltarán desde su posición elevada y la maleza que tienes a la derecha. Espera a que el 4 toque el suelo, recolócate y cárgatelos a ambos. Vete al Jeep destrozado. El 6 saltará desde la espesura a tu derecha y el 7 vendrá corriendo desde atrás. Liquídalos a los dos por separado; a causa del reducido espacio, cualquier vacilación hará que el 7 acabe encima de ti. Toma el primer botiquín y corre a la escalera. El 8 y el 9 se hallan en las mismas posiciones que el 4 y el 5. Espera al pie de la escalera. No dispares hasta que el 10 y el 11 se hayan lanzado a por ti. Encárgate de ambos y sigue el camino a mano derecha. EL 12 y el 13 vendrán desde bastante adelante y por el lado. Fríelos y corre de vuelta a la escalera. El 14 y el 15 atacarán en formación de pinza. Aguarda a que el 14 salte antes de disparar. Ahora sigue el camino a mano izquierda. El 16 y el 17 atacarán tal como hicieron el 12 y el 13. El último ataque llegará al acercarte a la escalera del final.



JUNGLA: RUTA NORTE 2

No podrás dar dos pasos sin que el 1 venga a por ti. Despáchalo y sigue adelante. El 2 y el 3 atacarán desde el otro extremo del pasadizo. Tendrás bastante tiempo para decidir qué hacer. Al doblar la esquina, el 4 y el 5 correrán hacia ti. Neutralízalos y corre de vuelta a la entrada. El 6 y el 7 aparecerán saltando desde la primera esquina. Una vez pelados, gira la esquina. El 8 acudirá desde muy adelante y el 9 saltará desde la maleza de la izquierda. Corre un poco y el 10 vendrá a por ti desde enfrente.

En cuanto tuerzas la siguiente esquina, el 12 y el 13 atacarán con una maniobra de pinza. No podrás ver al 12 hasta que sea demasiado tarde: tú gira y dispara, luego da un giro de 180º y dispara para contraatacar al 13. Baja por la escalera. El 14 se acercará desde lo alto de ésta. Retrocede un poco y endíñale un counter cuando salte a por ti.

JUNGLA: RUTA DEL NORTE 3

El 1 y el 2 atacarán de inmediato, con unos dos segundos de diferencia. Puedes alcanzarlos a los dos con un tiro de counter. Avanza a la siguiente pantalla. El 3 saltará desde los matorrales a tu izquierda y el 4 desde lo alto de la escalera. Ve hacia la escalera y el 5 bajará de un salto. Vuelve corriendo a la entrada. El 6 y el 7 atacarán antes de que llegues allí. Abátelos. Sigue corriendo entre la escalera y la entrada para atraer al 8 y el 9. Baja la escalera y ve a la siguiente pantalla. El 10 casi te saltará encima. En cuanto oigas el murmullo, vuélvete y dispara. Deberías poder pillarlo en un counter. Corre hacia delante: el 11 saltará ante ti y el 12 lo hará un poco atrás. El 11 titubeará, así que tendrás tiempo de pensar lo que hacer. Corre de regreso a la escalera para atraer al 13.





PUNTOS DE EXTINCIÓN

Cada vez que dañas o matas a un enemigo, recibes cierta cantidad de puntos de extinción. La cifra exacta depende de cómo lo despacharas. Puedes usar estos puntos en los sitios de grabación para comprar armas, munición y suministros médicos. Hay cinco formas principales de incrementar la cantidad de puntos de extinción que recibes, y son las siguientes.

COUNTERS: Si disparas a un enemigo cuando esté en medio de un ataque (como un salto o una embestida) habrás conseguido un counter o contraataque. La recompensa por ello suele ser un 50% más en puntos de lo que habrías recibido normalmente.

COMBOS: Al matar a un enemigo se muestra una puntuación en pantalla, y ahí permanecerá durante tres segundos. Si alcanzas a otro enemigo mientras la puntuación sigue ante ti, se considera que has efectuado un combo. Cuanto mayor sea, más alta será tu puntuación. Es posible conseguir combos de ¡hasta veinticinco impactos!

ILESO: Si logras cruzar un área sin sufrir daño alguno, recibirás una bonificación de Ileso (No Damage). En función del número de enemigos que te cargues, dicho bonus puede llegar hasta los 10.000 puntos.

TARJETA EPS DE PLATA: Puedes comprarla en la tienda por 20.000 puntos. Cuando vas equipado con ella, la puntuación permanece más tiempo en pantalla, con lo cual es mucho más fácil conseguir combos extensos.

TARJETA EPS DE ORO: La puedes adquirir en la tienda por 40.000 puntos, y duplica de forma automática la cantidad de puntos que consigues.

JUNGLA: RUTA DEL NORTE 4

Corre a la escalera. El 1 y el 2 te atacarán desde lo alto de ésta y desde los matojos a tu izquierda. Rechaza al 2 con una cuchillada; cuando al final baje, cárgatelos a ambos. Regresa a la última pantalla y avanza de nuevo. El 3 y el 4 atacarán como hicieron el 1 y el 2. Vuelve una pantalla atrás y avanza de espaldas en dirección a la escalera. Nada de chorradas tipo 'espera a ver el blanco de sus ojos': ¡si actúas así date por muerto! El 5 vendrá desde lo alto de la escalera. Súbela. El 7 y el 8 llegarán desde atrás y desde la parte superior de la siguiente escalera. Túmbalos y corre de vuelta a la escalera. Aguarda a que el 9 dé un brinco y contraatácalo. Vuelve corriendo a la caja. El 10 y el 11 atacarán igual que el 7 y el 8. Regresa a todo correr a la escalera y avanza de nuevo. El 12 se esperará en lo alto de la escalera, pero el 13 saltará desde la maleza. Elimínalos uno a uno. Trepa a la caja. El 14 y el 15 saltarán desde debajo. Píllate el botiquín. Corre al centro; el 16 y el 17 atacarán desde ambos lados. Es mejor despacharlos por separado. Sube por la escalera. El 18 y el 19 aparecerán al pie de ésta. Espera a que salten y suéltales un counter. Baja de nuevo la escalera y en su parte superior se presentará el 20. Cuando salte para abajo, dispárale. Hazte con el botiquín que hay en lo alto de la escalera y dirígete a la salida.

LA ALCUBILLA

Tras la secuencia de vídeo con el misterioso superviviente, recoge del suelo el archivo sobre dinosaurios 2 (Dino File 2). La puerta junto al punto de grabación está cerrada por el otro lado. Sube por la alcubilla (Water Tower) y agénciate el equipo de reanimación (Resuscitation Pack). Ve al punto de grabación e incrementa la capacidad de tu recámara (Magazine Capacity) a 200. Carga la escopeta (Shotgun) y guarda la partida. Encamínate a la Instalación Militar.

JUNGLA: PASADIZO A LA INSTALACIÓN MILITAR 1

Los velocirraptores de esta sección son algo más complicados: los llamaremos 'raptor II'. No siempre caen al primer tiro; de hecho, la mayoría de las veces harán falta dos o más disparos para tumbarlos. Eso sí, un buen tiro de counter desde cerca





sigue abatiéndolos a la primera. El 1 y el 2 correrán enseguida a por ti. Corre a la siguiente pantalla; el 3 saltará desde la valla de la izquierda y el 4 vendrá corriendo desde delante. Dispara al 3 de inmediato y luego a ambos a quemarropa. Gírate y avanza de espaldas por el camino. El 5 y el 6 te saltarán encima sin avisar. ¡Al loro con ellos! Date la vuelta en el acto y usa un counter contra el 7. Vuelve corriendo a la entrada. El 8 y el 9 atacarán como el 3 y el 4. Corre otra vez a la puerta: el 10 y el 11 saltarán a por ti. Liquídalos con un counter. Corre hacia el Jeep: el 12 y el 13 se te acercarán corriendo. Ve a la siguiente pantalla. El 14 y el 15 atacarán mediante una formación similar a la del 3 y el 4. El 16 estará muy cerca detrás de ti, pero tendrás tiempo suficiente para dar un giro de 180º y freírlo. Ve a la siguiente pantalla (para poder ver las otras salidas). Gírate de inmediato y métele un counter al 17. Ve a la salida caminando de espaldas. El 18 y el 19 saltarán sobre ti. Vuelve corriendo al Jeep para ver al último raptor. El área cortada contiene un botiquín.

PASADIZO A LA INSTALACIÓN MILITAR 2

Permanece en la zona elevada. Ve a la puerta andando de espaldas. Entonces, corriendo de vuelta a la escalera, puedes hacer que siete raptores vayan a por ti. Vendrán en dos grupos de dos y un grupo de tres. Cárgatelos a base de counters. Baja la escalera y corre a la siguiente pantalla. El 8 y el 9 saltarán desde los matorrales y el 10 vendrá desde fuera de la pantalla. Dispara al 10 desde lejos, sólo para que se esté



quieto durante un instante. Dispar al 8 y al 9 desde cerca —acuchíllalos si es necesario— y remata luego al 10. Los raptores 11 a 16 vendrán en dos grupos de tres con una formación parecida a la del 8, el 9 y el 10. No dejes de correr en dirección a la escalera para atraerlos. Corre al área de la salida. El 17 y el 18 te saltarán desde atrás. Puede que para atraer al último velocirraptor tengas que correr un poco.

INSTALACIÓN MILITAR, PARTE DE DELANTE

¡El T-Rex que viste antes ha logrado entrar aquí! Tu escopeta no hará más que irritarla, así que no te molestes siquiera. Busca la plataforma en forma de L (la del botiquín) y sube hasta ella. Toma el botiquín y baja por la escalera del otro extremo. Corre a la puerta. En la secuencia de vídeo sabrás que los 'supervivientes' no son tan amistosos como esperabas.

INSTALACIÓN MILITAR

Al otro lado hay una mesa. Aquí hallarás el archivo Dino 3: no puedes verlo pero está ahí. Ve a la sala médica por el corredor. Aquí encontrarás un punto de grabación, una chapa-llave (Key Plate), un archivo y un botiquín. Carga la munición y graba. Ve al corredor. Empieza a apuntar (R1) antes de poder ver dónde estás. Tendrás un raptor a tu izquierda y, un segundo después, uno a tu derecha. Pilla el botiquín de los estantes al final del corredor. Esta puerta está cerrada: sólo Regina puede abrirla. Ve al área de entrada (Entrance). Tres raptores a la vez vendrán a por ti. Dispara primero al 1, luego al 2 y al 3. Corre al otro lado de la sala y gírate. Los 4, 5 y 6 vendrán a por ti. Dos disparos deberían bastar. Corre a la siguiente pantalla y aparecerán el 7 y el 8.

¡Ahora es momento de volver de nuevo a las garras de la muerte! Sal al patio y corre hacia tu izquierda. Llegarás al almacén de accesorios (Hardware Storage). Hazte con el archivo de la encimera y acércate al dispositivo de la pared. Usa la chapa-llave y píllate la tarjeta del Centro de Investigación (Research Facility Keycard). Por desgracia, has usado la chapa-llave errónea y te ha quedado encerrado. ¡A Regina le toca salvarte!



REGINA PARTE 1

MUELLE/PUENTE COLGANTE

No te preocupes demasiado por los colosales sonidos de pisadas de fondo: el T-Rex está debajo de ti y no puede molestarte. Examina el cadáver para obtener el archivo Dino 5. Esta información será importante en un futuro cercano. Hay un equipo de reanimación junto al depósito de agua. Pasa por el puente y cruza la puerta.

JUNGLA: RUTA DEL SUR 1

Los velocirraptores de esta sección vuelven a ser corrientes. Un tiro a corta distancia acabará con ellos.

El 1 te asaltará de inmediato. Ve a la siguiente pantalla para encontrar al 2 y el 3. Retrocede y avanza de nuevo para enfrentarte al 4 y el 5. La siguiente pantalla alberga al 6 y el 7, quienes atacan por delante, y al 8, que lo hace por detrás. Lo mejor es correr hacia atrás y recolocarte. La siguiente pantalla trae un ataque similar por parte de los raptores 9, 10 y 11. El 12 y el 13 atacan en pareja: corre hacia ellos con la pistola aturdidora (Stungun) y mátalos a los dos mientras están caídos. En la esquina, el 14, el 15 y el 16 atacan de forma parecida a como hicieron el 6, el 7 y el 8. El 17 y el 18 atacan desde diferentes direcciones: dispara, gira 180º y dispara de nuevo. El 19 atacará en la última pantalla.

JUNGLA: RUTA DEL SUR 2

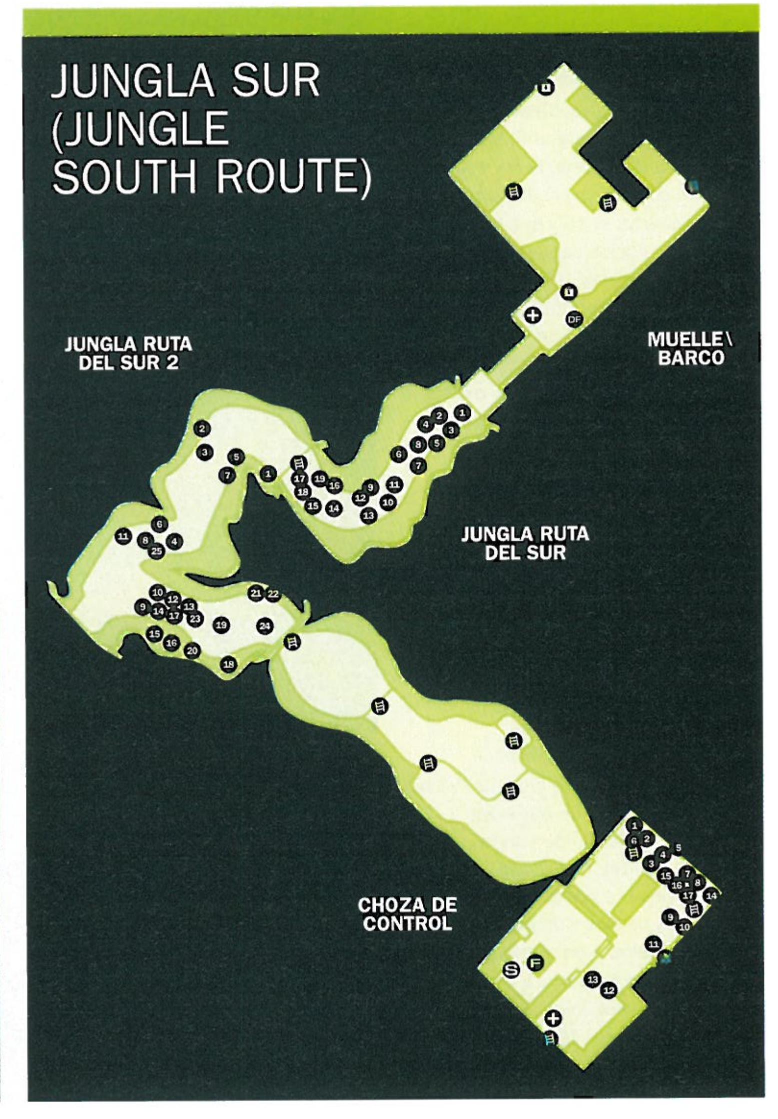
El 1 está emboscado en los matojos que te quedan más a la izquierda. Dobla la esquina; el 2 saltará desde la espesura a tu izquierda y el 3 correrá desde delante. Pasa a la siguiente pantalla. El 4 y el 5 atacarán desde el puente y desde atrás. Corre al puente y corre de nuevo para atrás. El ataque del 6 y el 7 es parecido al del 4 y el 5.

En la siguiente pantalla, el 8 atacará desde atrás, y el 9 y el 10 lo harán torciendo la esquina. Corre a la entrada. El 11, el 12 y el 13 atacarán en una formación similar a la del 8, el 9 y el 10. Los bichos 14 a 20 te acometerán cuando te dirijas a la salida del Sur. Usa el mapa para ver desde dónde atacan. En tu camino de vuelta a la entrada te saltarán encima las lagartijas 21 a 25. Corre a la entrada, gírate y dispara. No tiene sentido cruzar esta puerta, ya que lleva a un área de plantas venenosas y por ahora no tienes manera de acabar con ellas. Sal por la entrada del Sur.

Pasadizo al Centro de Investigación
Éste será tu primer encuentro con un alosaurio; por suerte recogiste el archivo Dino 5, así que ya sabrás cómo apañártelas con él. El mejor sitio para encargarse de él se indica en el mapa con un asterisco. Ponte en un rincón. Espera a que empiece a correr hacia ti y huye. Has de conseguir que se abalance. Mientras se recupera, dispárale a un costado para causarle 120 puntos de daño. Para matarlo deberás hacer esto cinco veces. Si no te apartas cuando embiste, te causará grandes daños con sus mordiscos. No te pongas tampoco detrás de él, ya que te derribará con un golpe de su cola.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN, PARTE DE ATRÁS

De ahora en adelante, los enemigos son de la variedad avanzada Raptor II. Harán falta dos os tres tiros para tumbarlos. Aguarda a que el 1 y el 2 bajen de un salto a tu nivel antes de disparar. Sube la escalera; el 3, el 4 y el 5 correrán hacia ti al mismo









tiempo. No dejes de dispararles hasta que se desplomen. Pasa a la siguiente pantalla andando de espaldas y dispara enseguida, ya que te saltará encima un velocirraptor. Gírate en el acto y elimina al 7. Baja la escalera y arrímate al lateral. Cárgate al 9 y al 10, pero espera a que el 8 salte para abajo antes de disparar. Corre hacia delante y el 10 y el 11 te atacarán por ambos lados. Ve al puente yendo de espaldas. El 12 correrá hacia ti. Vuelve corriendo hacia la escalera; el 13 te atacará por detrás y el 14 saltará desde lo alto de la escalera. Sube la escalera y machaca al 15, el 16 y el 17. En esta área sólo hay una puerta que puedas cruzar, y es la que da a la choza de control (Control Shack).

CHOZA DE CONTROL

Toma el archivo de la mesa del centro y lee cómo matar las plantas. Es vital que compres el lanzallamas de esta sala: ¡sin él no llegarás muy lejos! Sal cuando hayas acabado. Fuera hay la misma chusma que atacó a Dylan, Lograrás capturar a uno de ellos. Enciérralo y vuelve afuera.

Despejar secciones en el sentido contrario siempre es un tanto diferente respecto a la primera vez. Las zonas calientes son las mismas, eso sí: acuérdate de dar marcha atrás hacia el puente y mientras estás en la plataforma elevada.

La zona del pasadizo al Centro está ahora llena de pteradonodontes. Estos sujetos son muy duros y lo más probable es que te causen más daño del que valen la pena los puntos que obtengas. Dispárales si es necesario, pero no te lo recomendamos.

Ábrete paso a través de la Jungla: Ruta del Sur 2 y ve al área del cenagal (Marsh). Por el camino te agredirán unos mosquitos gigantes: huye sin más de ellos.

CENAGAL, ÁREA SUR Y NORTE DE LAS PLANTAS VENENOSAS

Ahora que cuentas con el lanzallamas, estas plantas no te causarán problemas. Flambéalas desde cosa de unos dos metros para evitar sus mortíferas esporas. Si vas rápido, deberías poder sacarte un combo inmenso: tú no pares de correr y disparar. Desde este lado puedes destrabar la puerta que conduce a la alcubilla. Ahora puedes las metralletas (Sub-Machineguns) en el punto de grabación. Cómpralas si te lo puedes permitir. Dirígete a la Instalación Militar. Por el camino te atacarán las chicas misteriosas. Aparte de eso, no habrá encuentros hasta llegar a la Instalación Militar/Parte de delante.

INSTALACIÓN MILITAR, PARTE DE DELANTE

Aquí hay pteradonodontes por un tubo. Si dispones de las metralletas, podrás matarlos sin problemas. Tú arrímate a un rincón y mantén pulsado R1.

Cuando veas las sombras, dispara. Ve al almacén de accesorios y recoge la llave del suelo. Por desgracia, no es la llave adecuada para la puerta. Ve a la Instalación Militar/Entrada. Aquí hay raptores, igual que antes. No habrá ninguno en el corredor a menos que entres en la sala médica. Destraba la puerta al final del corredor y cruza para estar en la sala de control.

SALA DE CONTROL

Recoge el archivo del despacho y entérate de cómo usar las chapas-llave. Pon la chapa-llave verde en el sistema y quita la azul. Regresa al almacén de accesorios y libera a Dylan.







LA JUNGLA

DYLAN PARTE 2

¡ENCUENTRA LA BATERÍA!

De nuevo en la Patrullera, descubrirás que alguien te ha hecho una visita. El barco está naufragado y te han mangado la batería de arranque (Starter Battery). Guarda la partida y encamínate al desembarcadero (Landing Space).

Aquí hay un alosaurio. No pierdas tiempo con él: píllate el lanzallamas y dispara. El bicho retrocederá presa del dolor. Espera a que se recupere y dispara de nuevo. Ve haciendo esto hasta que caiga. En principio no tendrías que sufrir ningún daño, ¡con lo que te embolsarías 5.000 puntitos! El alosaurio habrá movido las cajas que obstruían la puerta, Cruza el Pasadizo a la ruta del Norte. Aquí hay otro alosaurio. Quédate quieto y aguarda a que salte y tira de lanzallamas.

Jungla: Ruta del Norte 1 está ahora a rebosar de exploradores de raptores II. Éstos atacarán en las mismas formaciones de antes. Jungla: Ruta del Norte 2, en cambio, está vacío, ya que el T-Rex patrulla por ahí cerca. Jungla: Ruta del Norte 3 y 4 también tienen exploradores de raptores II, y actuarán igual que antes.

Ya va siendo hora de que te compres ese cañón sólido por el que babeabas. Cuando llegues a la alcubilla, hazte con él y graba la partida.

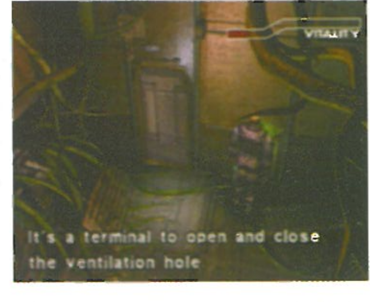
Tendrás que atravesar los cenagales para llegar al Centro de Investigación. Dado que despejaste de plantas venenosas el área, los raptores lo han infestado. A estas alturas no deberías necesitar una guía exacta para saber dónde se encuentran. Limítate a ser rápido con los giros de 180º y usa el mapa en busca de potenciales puntos de emboscada. Recuerda que el cañón sólido va de maravilla para cargarse múltiples enemigos.

Hay pteradonodontes en el Pasadizo al Centro de Investigación, en tres oleadas de tres. La puerta que te hace falta es la que no tiene hiedra en el Centro de Investigación/Parte de atrás. Poda la hiedra y entra.

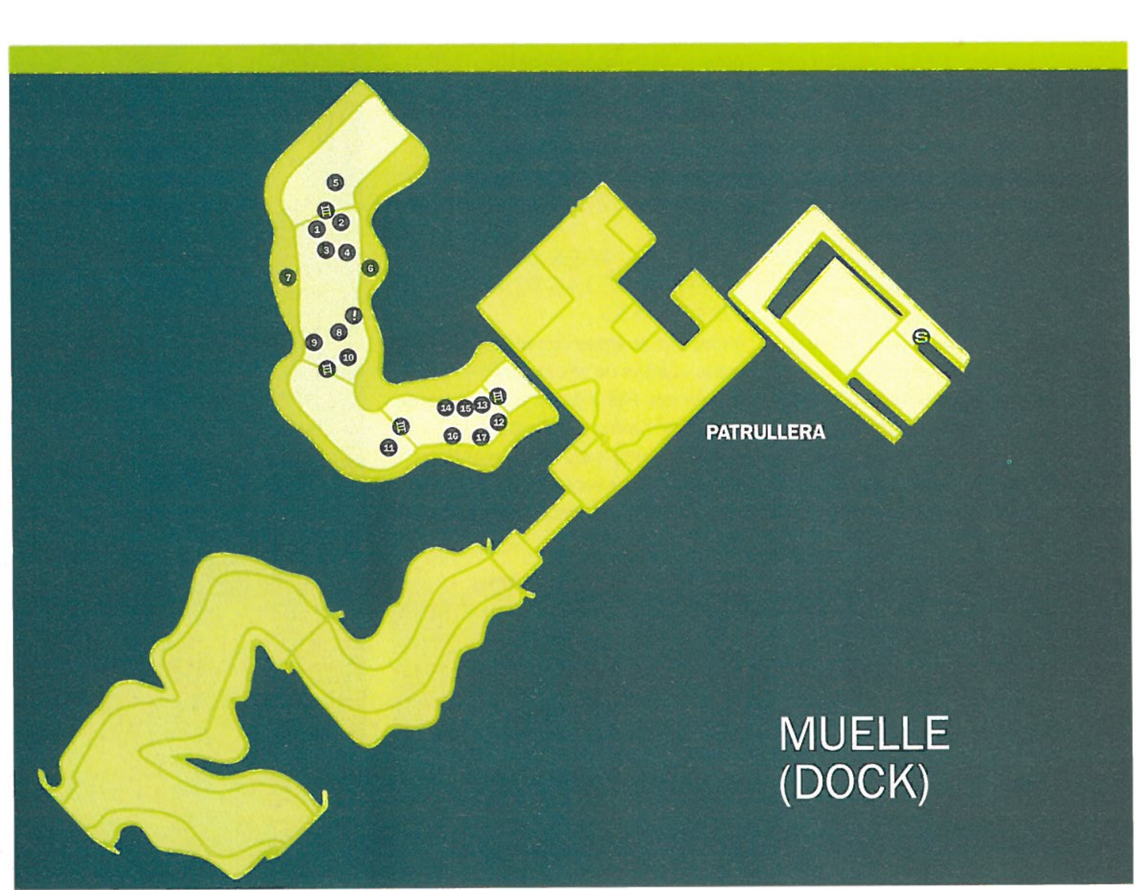


CENTRO DE INVESTIGACIÓN

Las plantas han cortado el vestíbulo principal de la Entrada, o sea que deberás seguir el camino que pasa por delante de las ventanas. Los enemigos que te encontrarás son más o menos la mitad de grandes que los raptores y algo más rápidos. No titubees cuando estés cerca de ellos, porque escupirán ácido si no están seguros de lo que pretendes. El ataque principal de los ovirraptores es un salto: un tiro counter acabará con ellos. Aquí hay unos 20. Algunos entrarán por las ventanas, pero la mayoría vendrán por detrás de ti, mires adonde mires. Despeja la sala y usa la tarjeta del Centro para acceder al Pasadizo. Aquí no hay nada de interés, de modo que vete directo a la









Sala de Generadores (Power Source Room). Cierra el portillo [1] de tu derecha (¡enseguida sabrás por qué!). Hazte con el archivo al final del corredor y cruza hacia la Sala de Investigación (Research Lounge). Cierra el portillo [2] a tu derecha. Hay un botiquín en la sección de la jaula: agéncialo y cierra el portillo [3].

Abre la jaula que hay ahí cerca. Toma el archivo del escritorio y guarda la partida. Hay dos nuevas herramientas en la tienda, aunque es probable que aún no te las puedas permitir. Pero si puedes, el traje protector (Inner Suit) es lo más útil, ya que evita que tengas que ir cargando con los hemostatos de aquí para allá, y por lo tanto liberan otro espacio en tu inventario.

Vuelve al Pasadizo y usa la tarjeta del Centro en la puerta del final. ¡Un compognathus te saltará encima y te mangará la tarjeta! Aquí es donde cobran importancia los portillos. El único que debería estar abierto es el que da a la Sala de Investigación. Persigue al compy al interior de este agujero. Si intenta ocultarse en a maleza, dispárale. Una vez que se haya metido en la Sala de Investigación, entra y cierra el portillo. Persíguelo hasta la jaula, donde pillará la cuchara (Spoon) y soltará la tarjeta. Además te hará conseguir un archivo Dino 11. Ahora el Pasadizo tiene cuatro ovirraptores. Elimínalos y entra en el Laboratorio de Precisión. Hazte con la batería de arranque y el archivo.

DE VUELTA EN LA PATRULLERA

El Centro de Investigación/Parte de atrás es un sitio fenomenal para conseguir un combo de los buenos. Corre hacia el puente, gírate y dispara. Ve avanzando y retrocediendo una y otra vez; los mini-dinosaurios no dejarán de venir, permitiéndote hasta ¡19 impactos! El Pasadizo al Centro de Investigación tiene un alosaurio dentro. La Jungla: Ruta del Sur 2 alberga velocirraptores, y las zonas del Cenagal contienen ovirraptores. Usa el lanzallamas contra el alosaurio y la escopeta para los demás. Ábrete paso hasta el Pasadizo a la Ruta del Norte 1 por medio de la Ruta del Norte.

JUNGLA: PASADIZO A LA RUTA DEL NORTE 1

Esta zona está ahora plagada de raptores II. El 1 y el 2 atacarán en cuanto te acerques a la escalera. Baja por ella: el 3 y el 4 atacarán por delante y el 5 por detrás. Pasa a la siguiente pantalla y el 6 y el 7 saltarán desde la espesura. Acércate a la escalera y te atacará el 8. Baja por la escalera: el 9 y el 10 saltarán desde detrás de ti, y el 11 por delante. Retrocediendo y avanzando a la última escalera puedes atraer a los raptores 12 a 17.

ABANDONANDO LA ISLA

Vuelve a la Patrullera. Guarda la partida y pon rumbo al tercer Complejo de Energía. Al irte, te atacará un grupo de plesiosaurios. Toma el control del cañón del barco y sácalos del agua a tiros. Usa el radar para cerciorarte de que no se te acercan de tapadillo. Al cabo de un rato, unos pteradonodontes se unirán a la juerga. Un tiro en las alas y los dejarás lisiados.









CONSEJOS

■ Casi nunca necesitarás usar un botiquín grande. Uno mediano con un hemostato servirá igual. Los botiquines grandes no hacen más que ocupar un valioso espacio en tu inventario.

■ Manteniendo pulsado R1 harás que tu personaje apunte. Sólo puedes disparar tu arma principal al apuntar. Si hay múltiples enemigos, pulsa L1 mientras apuntas para cambiar de blanco. Puedes usar el arma secundaria en cualquier momento, y siempre disparará en la dirección en la que mires.

■ Si pulsas R2 iniciarás un giro de 180º. Esto resulta de gran utilidad cuando tienes enemigos a cada lado. En las últimas fases del juego deberás usar este movimiento a menudo.

■ Al encontrarte una serie de enemigos, lo mejor es huir y volver a situarse. Ellos vendrán a por ti en grupo: la mayoría de las armas infligen daño a todos los enemigos que haya en un área determinada. Con un tiro puedes acertar a cuatro enemigos que estén alineados, a lo Indiana Jones.

■ Es posible atravesar una zona y toparse sólo con tres o cuatro enemigos. De este modo no lograrás cosechar puntos suficientes para comprar armas decentes; la mejor forma de progresar es despejar todas las áreas. Ve yendo de acá para allá hasta que ya no te ataquen más. Lo normal es que haya hasta veinticinco enemigos por zona.

COMPLEJO DE TERCERA ENERGÍA

REGINA PARTE 2

Asegúrate de tener las metralletas y guarda la partida. Dylan parece haber desaparecido; no te preocupes por él, tienes trabajo por hacer.

Cruza hacia el muelle. Seis plesiosaurios cendrán a por ti, uno detrás de otro. Cuatro tiros con de metralleta y listos. Tú mantente firme y dispara. Ve a la siguiente pantalla y serán dos los que vengan a por ti a la vez. Esto no es problema gracias a que con las metralletas puedes disparar a dos enemigos al mismo tiempo. Recoge el botiquín al final de la pasarela y ve a la Pasarela 1 (Walkway 1). Es imposible que hayas sufrido algún daño, así que te llevarás una jugosa bonificación de ¡10.000 puntos!

La Pasarela 2 tiene unos 12 pteradonodontes. Ponte junto a la puerta y espera a que se acerquen. Con las metralletas te puedes cargar hasta tres a la vez. Ve reapuntando (suelta R1 y púlsalo de nuevo) para asegurarte de que apuntas en la dirección correcta. Una vez más, deberías poder hacer esto son perder nada de energía.

El Almacén (Storage Space) es más difícil que otros sitios, ya que los pteradonodontes tienden a lanzarse sobre ti desde fuera de la pantalla,



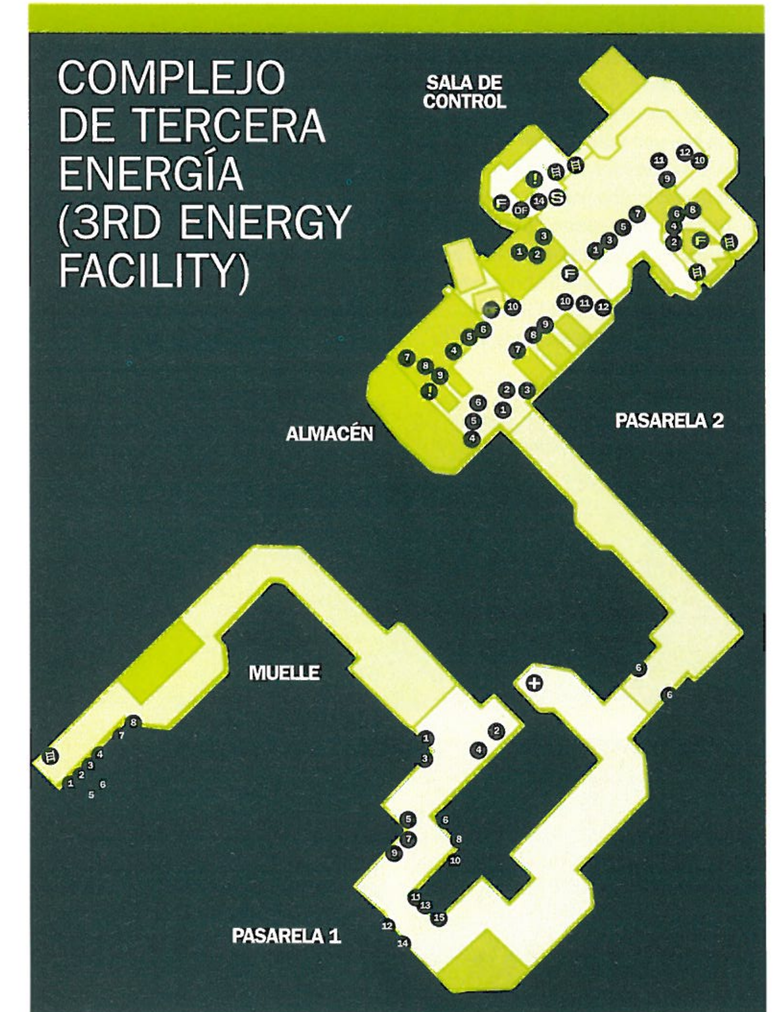


con lo cual es difícil salir indemne. Hay cuatro grupos de tres, y vienen marcados en el mapa. Recoge el archivo Dino 10 del camión de abastecimiento destrozado. El soldado del rincón tiene un archivo que describe cómo perdió la tarjeta y dónde hallarla. La Pasarela 2 está ahora ocupada por un montón de pteradonodontes furiosos de los que se lanzan en picado. Corre al otro extremo de la pasarela y prepárate para una larga batalla. Los pteradonodontes no dejan de venir: ¡lo menos hay 20! No pares de reapuntar y disparar. Hagas lo que hagas, no te estés demasiado rato con uno solo, ya que los demás se lanzarán enseguida sobre ti. A estas alturas seguro que vas muy corto de munición. Recurre al lanzallamas si hace falta. En la Pasarela 1 y el Muelle hay algunos plesiosaurios. Vuelve a la Patrullera. En principio tendrás suficientes puntos de extinción para comprar la Vaina de Misiles (Missile Pod), pero ¡no lo hagas! Compra la ametralladora pesada (Heavy Machinegun) y aprovisiónate de salud y munición.

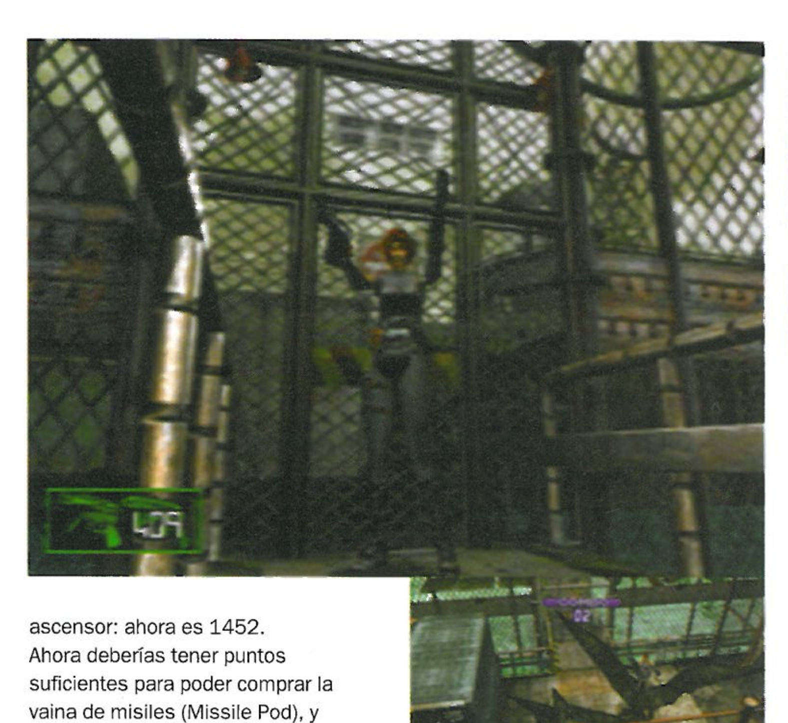
De regreso en la Jungla, el Desembarcadero y el Pasadizo a la Ruta del Norte están libres de enemigos, así que puedes relajarte un rato. Vete hasta la fuente y mírala. Sigue la hoja flotante y busca un centelleo en el agua. Toma la tarjeta del 3er Centro de Energía y vuelve a dicho Centro. Ni el Muelle ni las Pasarelas 1 y 2 presentan enemigos. ¡Parece que has hecho un buen trabajo! Hay aún un par de grupos de pteradonodontes en el Almacén. Elimínalos y usa la tarjeta.

El primer rincón de la Pasarela 3 tiene ocho plesiosaurios. Éstos vendrán en cuatro grupos de dos. Cárgatelos y ve al barco. No puedes abrir la caja de herramientas sin una llave. Sigue adelante y mata a los dos grupos de plesiosaurios. Ve al final de la pasarela y a la Sala de Control. Consigue la llave de la caja de herramientas (Toolbox Key) el archivo Dino 14 y el archivo. Éste último te dirá que los mecánicos que fueron al ascensor tienen la llave para llegar a Edward City.

Ve al área elevada y despacha a los pteradonodontes. Hazte con la identificación (ID Card) del mecánico. Vuelve al pequeño barco. La Pasarela 3 tiene diez plesiosaurios en cuanto abres la puerta. Puedes conseguir un gran combo con ellos. Si a eso le añades el hecho de no sufrir ningún daño, puedes obtener ¡20.000 puntos! Abre la caja de herramientas y lee el archivo. Éste detalla el cambio en el código de seguridad del







ascensor: ahora es 1452.
Ahora deberías tener puntos suficientes para poder comprar la vaina de misiles (Missile Pod), y también para incrementar su capacidad. Usa la identificación y el código de seguridad (1452) para utilizar el ascensor.



REACTOR SUBACUÁTICO

El Pasadizo al Nivel Subacuático (Passage to Sub-Level) no contiene nada. Recoge el archivo de la Sala del Ascensor (Elevator Room) y léetelo. La única herramienta cargada con electricidad que tienes es la pistola aturdidora. Vete al otro extremo e intenta encender el generador. Cuando alguno de los terminales se vuelva rojo, deberás darle con la pistola aturdidora. Titilarán en el siguiente orden: Izquierdo, Medio, Derecho, Izquierdo, Derecho, Medio, Derecho, Medio, Izquierdo.





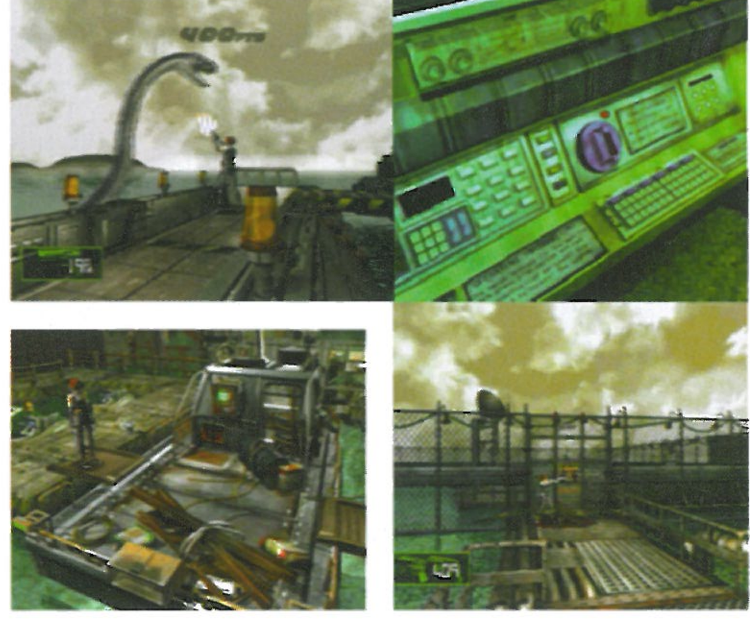
Ve a la consigna del traje de buzo y píllatelo. Acciona el ascensor mediante el terminal. Dos mosasauros te atacarán en el acto. Éstos son los controles del traje de buzo:

Arma principal: Pistola de agujas
Arma secundaria: Descarga de aire
▲: Salto

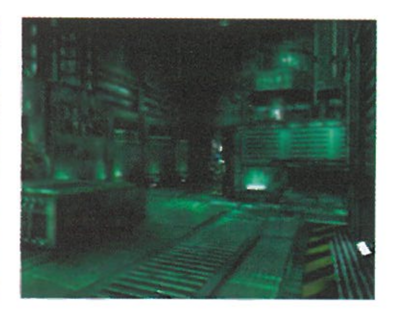
La mejor táctica es salirte de en medio de un salto, girarte y disparar. El agua ralentiza tanto tus movimientos que no podrás apartarte esquivando. Sigue la pasarela y hazte con el botiquín. Déjate caer, recoge el otro botiquín y cruza la puerta. En esta sala hay un punto de grabación y un botiquín. En la tienda hay una nueva arma disponible, aunque seguramente no tendrás los puntos necesarios para comprarla. Cruza hacia el Pasadizo del Transporte a (Transport Passageway 1). El 1 y el 2 atacarán juntos. Salte de en medio de un brinco y dispárales. El 3 y el 4 atacarán de forma parecida, y el 5 lo hará desde atrás cuando vayas a la puerta. Salta por encima de ella y llégate al Pasadizo del Transporte 2. El 1 atacará enseguida, aunque tendrás tiempo suficiente para abatirlo. El 2 se lanzará sobre ti desde arriba. Cuando veas la sombra, salta para apartarte, gírate y dispara. Dobla la esquina. El 3 y el 4 atacarán uno tras otro. El 5 lo hará cuando llegues a la puerta, y el 6 si vuelves hacia atrás por toda la sala.

Entra en la Sala de Circulación del Agua de Refrigeración (Cooling Water Circulation Room). El mapa te muestra los puntos de emboscada. Sólo el 2 y el 3 atacan a la vez. Vete al otro lado de la sala y salta a la caja de control. Recoge el primer botiquín y sube de un brinco a la plataforma. Síguela y salva los huecos. Salta a la plataforma central y úsala para llegar a la sección elevada que da a la entrada. Necesitarás la acuagranada para que la plataforma se desplome. A estas alturas ya deberías tener suficientes puntos; si no, despeja de lagartijas algunas salas más hasta poder adquirirla. Regresa a la sala de









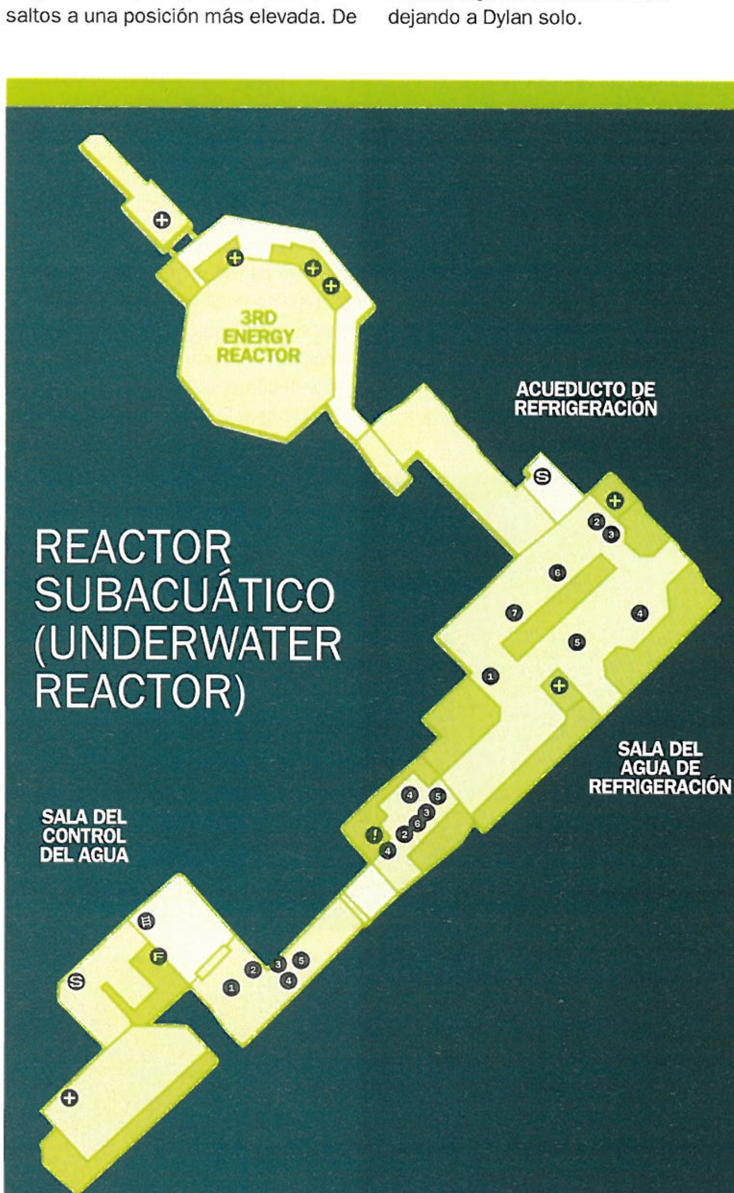
grabación y cómprala. Vuelve al pilar endeble y usa en él la acuagranada. Salta hasta la entrada y crúzala.

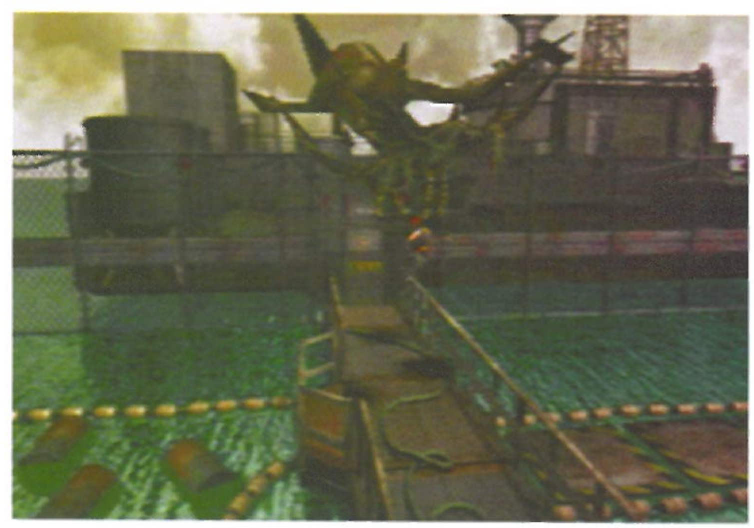
Te encontrarás en lo alto del ascensor. Dale a la corriente y avanza a lo largo de la pasarela. Tírate y toma la clavija (Plug). Llévala a la sala de grabación y úsala en el panel. Ahora se abrirán los obturadores de refrigeración y podrás seguir adelante..

Los Pasadizos de Transporte estarán despoblados de enemigos, pero la Cámara de Circulación aún es sinónimo de mesosaurios. Entra en el Acueducto de Refrigeración (Cooling Aqueduct) y guarda la partida. Usa las escaleras mecánicas y localiza al submarinista. Es el tipo del que habla el archivo. Hazte con la tarjeta de Edward City y el archivo Dino 17, al otro extremo del corredor.

EL PLESIOSAURIO

Tal como indica el archivo, una cosa es enfrentarse a los plesiosaurios en tierra, y otra bien distinta es hacerlo en el agua. ¡El plesiosaurio de esta sala es inmenso! La única arma efectiva contra él es la acuagranada; el problema es que este enorme dinosaurio nunca está lo bastante bajo como para acertarle. Frente a esto tienes dos soluciones. La primera es esperar hasta verle la cabeza, saltar y lanzarle una granada. La segunda es dirigirte a las plataformas y subir a saltos a una posición más elevada. De cualquier manera, con cuatro o cinco buenos impactos bastará. Una vez que estire la pata, trepa a la plataforma más alejada. Recoge los tres botiquines por el camino y da un salto para llegar al corredor. Aquí hay un botiquín, así como un ascensor, que te llevará a Edward City. Dylan ya está allí. Tras recibir un comunicado de David, Regina saldrá corriendo, dejando a Dylan solo.









EDWARD CITY

DYLAN PARTE 3

CAMINO DE LA CIUDAD

La carretera está plagada de raptores de la clase III. Estos animalitos precisarán de tres tiros como término medio, pero a veces hasta cinco. A los rojos no los tumbarás con un disparo de cerca, y no dejarán de venir hasta que estén muertos, así que más te vale echar mano del lanzallamas. Aquí hay 19 de ellos.

Recoge el archivo Dino 20 de entre los escombros que hay frente a la senda de la jungla. Éste detalla la existencia de un nuevo enemigo y sugiere el arma que vas a necesitar: la mina secuencial (Chainmine). Ve al Patio del Contenedor y Materiales (Container and Materials Yard). Cuando estés en el otro extremo te agredirá un alosaurio. A estas alturas ya no será un problema para ti. Compra la mina, aumenta su capacidad tanto como puedas y carga las armas. Ve a despejar unas cuantas áreas, si hace falta. El patio estará atestado de raptores; sus posiciones aparecen en el mapa. Vete hasta la Orilla del Lago (Lakeside). Descubrirás que David ha pasado por aquí y ha dejado una marca en un árbol. Hay en la zona 12 molestos ovirraptores. Al igual que los velocirraptores, ahora los hay de dos colores. Los rojos son algo más resistentes y más agresivos. La Orilla del Lago 2 acoge a 16. El 1 y el 2 vendrán enseguida. Saca el lanzallamas para el 3, el 4, el 5 y el 6, ya que una pistola no será lo bastante rápida. El 7, el 8, el 9 y el 10 te atacarán en formación de pinza en el puente. Esquiva al 7, gírate y ásalos.



LAS CUEVAS

Las ondas de radio interfieren tus sistemas de radar, así que olvídate de un mapa como Dios manda. Usa la mina secuencial para quitar la roca y entra. Vuela la roca a tu derecha y píllate el primer botiquín. Sigue el otro camino hasta la Cueva 2. Éste será tu primer encuentro con los inostrancevios. Cárgatelos con la mina: en cuanto estén boca arriba, un tiro con el cañón sólido acabará con ellos. En el cruce en forma de T, ve a la izquierda y toma el botiquín. Luego sigue la ruta hacia la Cueva 3. La forma más rápida de cruzar la Cueva 3 es provoca runa explosión para quitar de en medio la roca y seguir el camino a mano derecha hasta llegar a la escalera. Las dos rutas vuelven a encontrarse, así que despeja el área si quieres. La Cueva 4 tiene dos pedruscos al principio. El de la derecha te llevará a encontrar un botiquín. La otea ruta te conducirá al final de la red de cuevas. Aquí hay un montón de inos, con lo cual te vas a sacar puntos a mogollón.

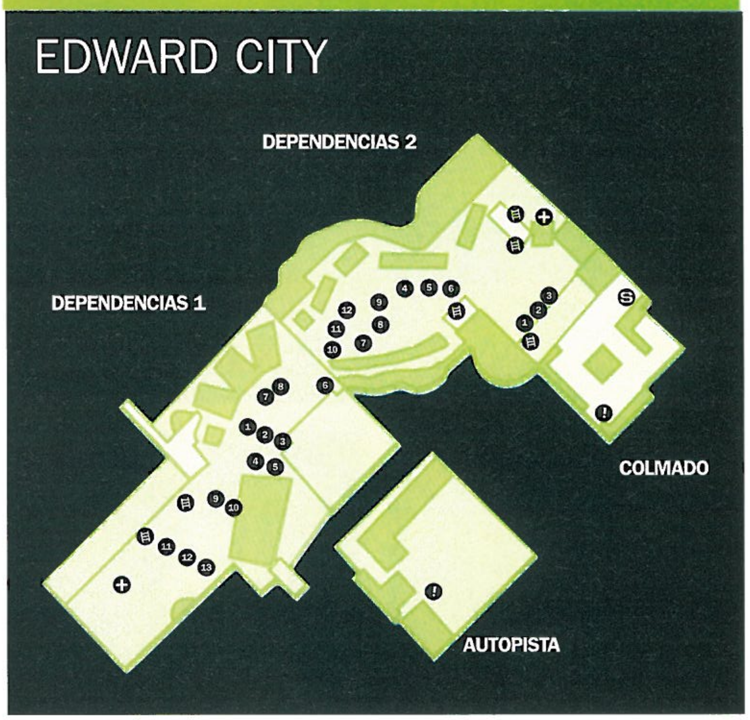


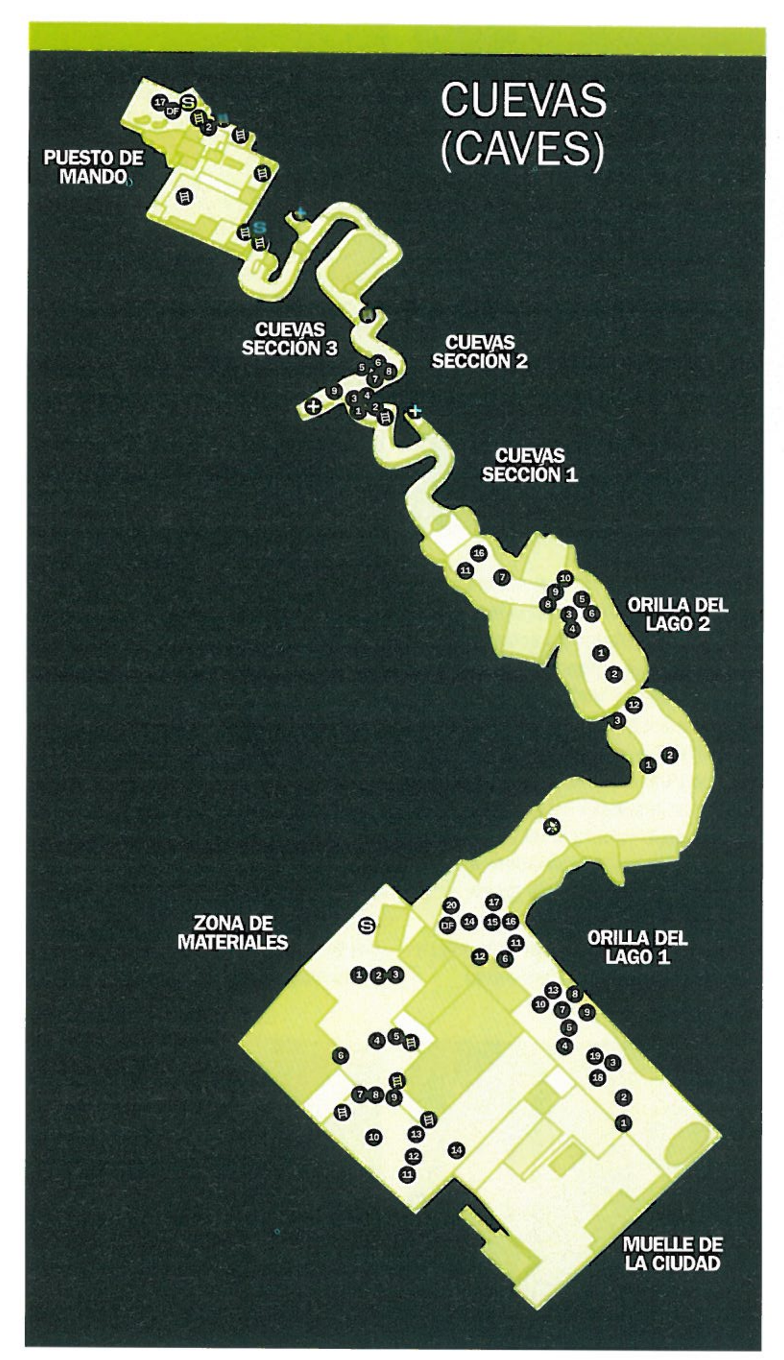
PUESTO DE MANDO

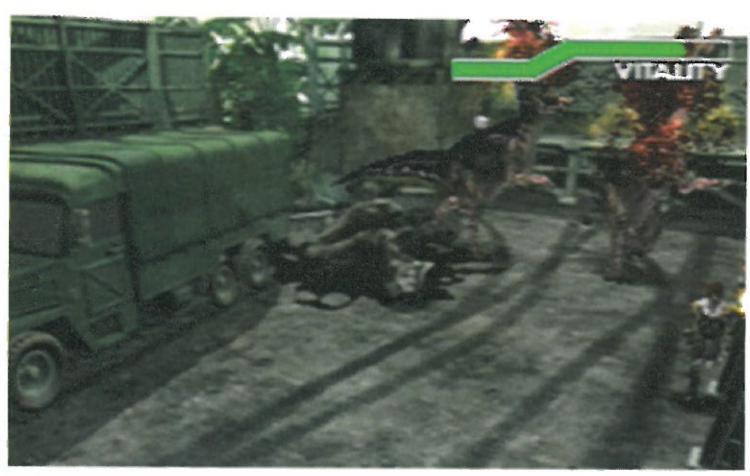
¡Hay una nueva arma disponible en la tienda! La probabilidad de que cuentes con los puntos necesarios para comprarla es mínima, pero tenlo presente para más adelante. Si tienes suficientes para conseguir la armadura ligera (Light Armour), hazte con ella. Guarda la partida y sube la escalera.

El Complejo Interior (Inner Compound) es el área de anidamiento de los alosaurios. Deberás indicar tu posición a tu compañero mediante las balas señalizadoras (Signal Bullets); se trata de una sub-arma, o sea que









no vayas disparando tu arma principal. Mantente a cierta distancia de los alosaurios; justo antes de que corran hacia ti, dispara y huye. Si calculas bien el momento, recibirán todo el impacto en los morros. Como Regina, tienes que llegar al punto 1 del mapa. Acuérdate de recoger el botiquín por el camino. En la piel de Dylan, debes llegar al punto 2; tendrás que hacer que Regina se cargue una de las cajas para poder cruzar. De nuevo como Regina, tendrás que llegar al punto 2. Guarda la partida y aprovisiónate. Recoge del suelo el archivo Dino 17. El Perímetro Exterior (Outer Perimeter) es como una zona de guerra. Hay cuerpos esparcidos por doquier. Antes de tener oportunidad de calmarte, un triceratops doblará la esquina y te atacará. Regina conducirá el Jeep mientras tu te haces cargo del rifle. Mantén R1 pulsado y apúntales a la nariz. Ojo con los ataques sorpresa desde la maleza.

EDWARD CITY

Toma el archivo Dino 16 del Jeep a tu derecha. Sube por encima de la caja para llegar al primer botiquín y dirígete al Colmado (Drug Store). Hay un archivo, un botiquín y la llave de las Dependencias (Living Quarters Key). Guarda la partida y vete.

Los pteranodontes han decidio que también quieren ir al Colmado. Hay cuatro grupos de tres. A menos que tengas el rifle antitanque, te va costar derrotarlos. Si empiezas a perder demasiada energía, vete derecho al área de la Dependencias 2. Esta zona está llena de ovirraptores, cuyas posiciones se indican en el mapa. Recoge el primer botiquín de la plataforma elevada y usa la llave para cruzar la puerta.

De alguna manera, el T-Rex ha logrado cruzar la amplia extensión de agua, ¡y está aquí y ahora! Salta al tanque. Gira el cañón para que mire hacia atrás y avanza corriendo un corto trecho. Cuando hayas puesto un poco de distancia entre los dos, párate. Dispara sin cesar y añade una granada de vez en cuando. Cuando caiga, echa a correr. Si una caja te corta el camino, vuélala. El T-Rex regresará; repite los movimientos hasta que vuelva a derrumbarse. Puede que tengas que hacer esto cuatro o cinco veces antes de llegar al final de la sección. Estos son los controles del tanque:

Cruceta: todas las direcciones
L1/R1: Apuntar cañón
✕: Disparar obús
●: Disparar granada

¡Por fin! ¡Has encontrado una máscara de gas! Contempla la secuencia de vídeo y vuelve a la Patrullera.

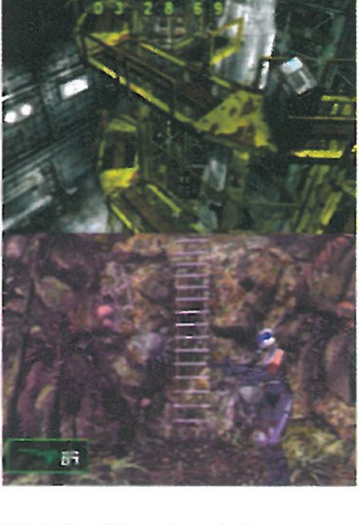












EDWARD CITY

REGINA PARTE 3

EL SILO DE MISILES

Ábrete paso a través de Jungla: Ruta del Norte y el área de los Cenagales para llegar al área del Gas Venenoso (Poison Gas). La ametralladora pesada dará buena cuenta de los enemigos que te obstruyan el paso. Deberías poder conseguir unos combos enormes sin perder nada de salud, obteniendo así una puntuación de aúpa al final de cada área.

Baja por la escalera a la zona del Gas Venenoso. Entra en el Silo de Misiles. La primera sala contiene un punto de grabación. El Lugar de Lanzamiento (Launch Site) acoge al menos a 20 raptores, aunque con la ametralladora pesada no han de ser un problema.En la Sala de Control de Datos (Data Control Room) está el archivo Dino 23 y el 3er disco de energía. Vuelve al Lugar de Lanzamiento y contempla un dinosaurio gigantesco de verdad. Ahora tendrás que vértelas con eso.

Hay dos sifones de gas en esta pasarela. Cada vez que los usas tardan 30 segundos en rellenarse. Mira uno y selecciona 'Sí'. Cuando el gas empiece a salir, enciéndelo con la pistola aturdidora para enviar un chorro de llamas hacia la cabeza del gigantosaurio. Si le das con un counter le dolerá aún más. Cuatro o cinco impactos y se acabó el sufrir.

Ve al otro extremo de la pasarela y usa la pistola aturdidora para poner en marcha el generador. La secuencia es aleatoria, así que ¡tendrás que arreglártelas tú solito! Con el ascensor en funcionamiento, puedes llegar a la torre. Usa el ascensor para ir a arriba del todo y utiliza el terminal para desactivar la cabeza explosiva. El gigantosaurio volverá en sí y destrozará la torre, enviándote a ti y al misil por los aires. El misil queda destruido, ¡pero la cabeza explosiva sigue activa! Guarda la partida y cruza el Pasadizo de la Puerta de Atrás (Back Door Passageway). Hay inostrancevios en estos dos pasillos. Usa la mina secuencial y la ametralladora pesada para conseguir un efecto devastador.

Dylan y David estarán esperándote fuera. Por desgracia, no podrás irte, ya que el la esclusa está cerrada. Controlando a Dylan, protege a David con la pistola mientras éste trata de abrir dicha compuerta. Es una simple cuestión de apuntar y disparar. Pero no todo sale como está previsto: Dylan cae al río y la corriente se lo lleva hacia abajo.











EDWARD CITY

DYLAN PARTE 4

ÁREA DESCONOCIDA

Te despiertas tendido en la orilla de una extraña selva. La chica a la que capturaste se encuentra ante ti, pidiéndote que la sigas. Hazle caso. Las áreas entre aquí y su hogar están infestadas de ovirraptores. No te separes de ella y protégela. Nunca habrá más de dos a la vez: usa la ametralladora pesada y en principio no pasarás apuros.

Cuando llegues al Área de la Instalación/Parte de delante, la chica saldrá corriendo. Aquí hay raptores como para parar un tren: es una oportunidad ideal para ganar puntos a mansalva. Puedes conseguir tan tranquilo un combo descomunal sin perder nada de salud. Liquidados todos los raptores, sube por la escalera e intenta llegar a la puerta. Hay una reja láser que no te permite seguir adelante y que alimentan cuatro unidades de esta sala. Hay dos en la planta baja y dos en las plataformas elevadas que flanquean la entrada. Vete a la Entrada de la Instalación (Facility Entrance).

Hazte con el archivo de la unidad y ve a la Sala del Superintendente. Pilla el archivo y ve al punto de grabación. En estos momentos ya deberías tener puntos suficientes para poder comprar el lanzacohetes (Rocket Launcher). Carga tus armas y guarda la partida.







El Vestíbulo del Gran Laboratorio alberga la última pieza del rompecabezas. Escucha el mensaje grabado y prepárate a huir. ¡El gigantosaurio, por increíble que parezca, ha logrado penetrar en el complejo! El lanzacohetes la hará su buena pupa, pero no la bastante como para detenerlo. Vas a necesitar algo mucho más fuerte para acabar con él. Resulta que hay un enorme láser por ahí que podría servir. Corre por la pasarela y el puente. Hagas lo que hagas, no dejes de correr, porque el dinosaurio, enfurecido, demolerá el puente mientras pasas sobre él. Al llegar al otro lado, ve al punto 1 y activa el terminal del ordenador. Ahora ve corriendo hasta el del punto 2 y actívalo también. Lo último que queda por hacer es activar el panel de control principal, que encontrarás en 3. Mira cómo esa bestia que tanto incordiaba queda bien descuartizada. Ahora relájate y disfruta del final.



MODOS EXTRA

Si has seguido la guía, habrás recogido los 11 archivos Dino. Esto te habilita para conseguir la tarjeta EPS de platino, que te permite usar el modo de munición infinita.

También deberías haber acumulado suficientes puntos de extinción para comprar a Rick, Gail y el tanque. Estos personajes los puedes usar en el Coliseo de Dinosaurios (Dino Colosseum).

Puedes asimismo comprar a cada uno de los dinosaurios que te encontraste en el juego. No te será posible permitirte comprarlos todos, pero los que puedas permitirte podrás usarlos en el modo Dino Duel.









COWBOY DE MEDIATINTA

EUGENIO G. RODRÍGUEZ
(LAS PALMAS)

¡Hola, habitantes del planeta cerebro planot! ¿Podéis interrumpir vuestro encefalograma plano (¡oooooootra vez!) para contestarme unas preguntillas sobre una cajita gris que hace tan feliz la existencia de todos los consoleros/as del mundo mundial?
Si sólo fuera lo del encefalograma... Con tanto trabajar de noche en los cierres, últimamente tampoco tenemos pulso, nos ha dejado de gustar el pan de ajo y nos cortamos cada dos por tres al afeitarnos porque no nos reflejamos en el espejo.
Primer disparo: ¿Sabéis cuándo saldrá al mercado *Metal Gear 2*? ¿Antes o después de Navidades, para darle un toquecillo a Papá Noel al respecto?
Depende: ¿a las Navidades de qué año te refieres? Porque si te crees que va salir antes de finales de ESTE año te van a dar las uvas (¡premio para el chiste más previsible de la revista!). Más que a Papá Noel llama al Papa de Roma, a ver si se obra el milagrillo. Quizá, con suerte, *Metal Gear Solid 2* salga para otoño/invierno del 2001.
Segundo disparo: en una revista de la competencia (¡toooooma!) leí que se avecinaba una gran guerra: la guerra de las consolas ¿Qué compañías serán las más igualadas y cuáles serán sus mejores armas?
De la 'guerra de las consolas' se viene hablando desde los tiempos de la Nes y la Master System. Más que de 'guerra' habría que hablar de 'competencia', cosa que suele ser bastante buena para los usuarios (por aquello de que hay competición de títulos estrella y bajan los precios). De las consolas que acaban de aparecer o aparecerán en los próximos meses nosotros apostamos por PlayStation 2 (mejores armas: ya está en el mercado, cuenta con todo el catálogo de PSX a sus espaldas y prácticamente todo el mundo programa para ella) y por la X-Box de Microsoft (mejores armas: hardware prometedor y el talonario de Bill Gates). Claro que tampoco conviene subestimar a Dreamcast y Game Cube, que menos prometía vender el disco de Tamara y al final...
Un momentito antes del tercer disparo. Estoy soplando el cañón del arma cual *cowboy* molón que soy. Tercer disparo: oigo rumores de que va a ser lanzada una consola de Microsoft. A vuestro poco juicio, ¿será igual, mejor, o peor que PS2?
Suponemos que el hardware será mejor por lógica, ya que aparecerá un año después de la PS2 y será más 'joven'. Desde luego es prometedora, pero de momento los 'programas X' son tan difíciles de ver como los de Canal + para los no abonados, por lo que es difícil dar un pronóstico.
¿Creéis, al igual que yo, que la Dreamcast exhala ya un tufillo a cadaverina que apesta?
Pues no sabemos a lo que te refieres exactamente... Disculpad un momento: ¡A ver, los de la revista Dreamplanet! ¡Cerrad la puerta que se está llenando nuestra Redacción de moscas y buitres carroñeros!
Cuarto disparo: ¿qué marca de crecepelo usa Drako? Yo me atrevería a recomendarle un implante craneal de bulbos de tulipanes.
Menos cachondeo con nuestro director, que tiene el pelo (el único que le queda) estupendamente.
Katchoo, en el especial 2º Aniversario, página 126, te pareces a Jesucristo 'superbestial'.
Una comparación muy acertada. Jesús acabó crucificado por escuchar a Judas, y Katchoo casi fue linchado por sus vecinos por escuchar a Judas Priest a volumen 11 a las cinco de la mañana.
¡Hola Manjimaru! Me alucinan las hombreras planetarias que luces en la foto.
Para que lo sepas las 'hombreras' son el juego *Dragon Quest VII* y su respectiva banda sonora, título del cual hizo el artículo. Este mes, sin embargo, ha optado por hacer un artículo de *Breath Of Fire IV* y llevar unas sobaqueras *Breath of Fetid*.
Manel: lo que más me gusta de ti son tus ojos.
Eso es porque no te has fijado en su pelo (mira su nariz con la lupa y verás alguno).
No me olvido de ti, estimado Juan Espantaponys. Si eres tan alto como dices, la foto que aparece en la revista te la habrán hecho a través de un microscopio electrónico. ¡OH, los avances de la ciencia!
¡Quita, exagerado! Tuvimos suficiente con ponerlo de cuerpo entero en la fotocopiadora.
Me despido ya porque se me está acabando mi barra de energía. Un saludo a todos (compartíroslo como podáis).
Ya que has acabado con tu retahíla de tiros, nosotros nos vamos a nuestra 'barra de energía' particular del Bar Bero a tomar unos *güiskis*.

EL *DIGINIÑO*

ISMAEL LÓPEZ

Hola, soy un niño de 10 años que quiere haceros unas preguntas.
Por fin una carta de la 'cantera' de Planet. Por cierto, felicidades Ismael: con 10 años y ni una falta de ortografía en tu carta. A ver si tomamos nota nosotros y, sobre todo, esos mendrugos que nos escriben cosas como 'allais' (hayáis), 'abeis' (habéis), 'analiseis' (analicéis) o 'boi' (voy).
¿Qué juego me recomendáis entre *Radikal Bikers, Spyro: El Año del Dragón, Crash Bash* y *Digimon World*?
Te los ordenaremos por nuestro orden de preferencia: *Spyro: el Año del Dragón, Crash Bash, Radikal Bikers* y *Digimon World*.
En el número 25 habláis de *Digimon World 2* y de *Pocket Digimon World*. ¿Cuál será mejor?
Digimon World 2, más que nada porque es un juego 'real' de PlayStation. *Pocket Digimon World* es más bien un juego ideado para la PocketStation que, recordemos, no se ha distribuido aún en España (nuestro gozo en un *Pockzo*).
¿Me recomendáis el volante Mad Catz?
No demasiado. Su único aliciente es que no es muy caro. Prueba mejor con el Fanatec Rally.
¿Y el juego *F1 World Grand Prix 99*?
Es una opción interesante. Pero nuestro consejo es que intentes localizar a precio reducido el todavía no superado *F1'97* de Psygnosis, que alcanzó la auténtica 'Fórmula del éxito'.
Bueno, me despido y os felicito por vuestro segundo año.
Gracias, y a ver si tienes más suerte con los Reyes Magos que nosotros (¿quién necesita gasóleo para la calefacción al precio que va, teniendo dos quintales de carbón gratis cada año?).

¡BASTA DE MENTIRAS!

SALVA CAÑAMÁS (VALENCIA)

Hola Planet-arios: Me llamo Salva, soy un comprador habitual y me encanta vuestra revista, gracias a que es muy completa y ofrece diversión y opinión.
Y lo que es más importante: *PlanetStation* está hecha con un 20% más de humor que las revistas de la competencia*.
*(Datos extraídos del estudio no publicado *The jachondeo in the spanish magazines*, de los insignes profesores Drakov, Holyberinsky, Seedensky y Nenev).
En *Resident Evil*, ¿cómo se puede salvar A-Burry-Do? (leo demasiado esta revista y por eso hago chistes malos).
Lo repetimos por última vez: si queréis trucos dirigíos a la sección de *Trucos*. Pero bueno, como somos inconsecuentes por naturaleza te contestaremos a tu solicitud (prometemos que ésta será la última vez): para salvar a Barry-Cada (intenta superar este ignominioso chiste, chaval) creemos recordar que hay que esperar a que vuelva cuando se le cae la cuerda en el agujero que hace en el suelo la serpiente. Luego volverá a aparecer en las cavernas y te hará un par de preguntas. Dile que te ayude y que te acompañe.
En *Final Fantasy VII* he aniquilado 4 armitas y no he disfrutado del final de 10 horas, o 600 minutos, o 36000 segundos, no he resucitado a Aeris y no tengo un chocobo

ESTE MES EL TEMA ESTRELLA DE LAS CARTAS HA SIDO EL CAMBIO DE IMAGEN DE PLANET QUE, COMO ERA DE ESPERAR, HA TENIDO DEFENSORES (¡GRACIAS MUCHACHOS!) Y DETRACTORES (¿QUÉ ESPERABAIS?, ¿QUE LA NUEVA REVISTA SE PARECIERA A PAMELA ANDERSON?).

EDITORIAL AURUM JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

EL GALLINERO

¡QUÉ REDISEÑO, SEÑOR!

BAD GIRL (MÁLAGA)
El nuevo formato de la revista es la caña. Gracias por escuchar nuestras peticiones y quejas, y sobre todo, por llevar a cabo lo que pedimos. Es un mérito que no muchos se pueden atribuir, y gracias por estar ahí todos los meses haciéndolo tan bien.

ANDRÉS (VÍA E-MAIL)
¿¿¿Qué habéis hecho??? ¡¡Qué pecado!! ¿Cómo podéis haber hecho esto!! No os da pena del pobre Miniman, dejarlo sin trabajo así por las buenas...

JUAN ANDRÉS LUNA (ALMERÍA)
Os he escrito para deciros que la habéis *cagaoooo*. No me gusta la pinta que tiene la revista, sois pura PS2 a la mi**da.

PAPÁ PAQUITO (HUELVA)
Creo que ha sido un acierto el incluir la sección *La Estrella Invitada* me parece fantástico que recordemos viejas glorias, ahora que PSX va a quedar en un segundo plano frente a PS2.

ROBERTO CAMPOS (ALICANTE)
Sobre el diseño y el cambio de *PlanetStation* quiero decir que está muy colorida y tiene un diseño más de N64 que de PSX. Yo esperaba una revista más adulta y más futura.

PS2, LANZADA

MIGUEL ANTONIO RÍOS (BARCELONA)
¿Cómo es posible que la PS2 tenga tanta diferencia de precio de Japón a estos lares? Empezaron con unas 60.000 pesetas y ya van por 74.900 y con retraso. ¿Regalarán un lanzamisiles por ese precio?

ROBERTO CAMPOS (ALICANTE)
Ahora le da a todo el mundo sacar una nueva consola, porque el videojuego da negocio y dinero. Está bien la competencia, pero no podrán con la Play2.

buceador para ver la 5ª Arma. Mira que mentir a los usuarios...
¡Oye, que nosotros no hemos mentido a nadie! Todas estas barrabasadas que enumeras han sido enviadas por algunos lectores de la sección y, en la mayoría de casos, merecen menos crédito que nuestro director Drako (10 de cada 10 bancos están de acuerdo con nosotros).
¿Conocéis a alguien que haya matado a la madre que parió a todos los monstruos: el Ente Omega de *Final Fantasy VIII*?(Me siento único, me siento Dios).
Pues nosotros mismos. Lo que pasa es que no podemos poner ninguna captura del momento porqueee... estooo... ¡Ah, sí! Confundimos la tarjeta de memoria en que guardamos la partida con un *tranchette* de queso y ahora forma parte indisoluble de una hamburguesa completa del desayuno de Holybear (Nota de la dirección: los redactores se reservan el derecho a NO pasar por el detector de mentiras).
En el juego *Parasite Eve II* hay una cosa que no cuadra: aparecen el Antivirus Cloud y la revista Aeris (ché, Square, qué poca imaginación).
Que noooo, que no es poca imaginacióooon. A eso se le llama un *guiño* u *homenaje* a un juego clásico (en este caso *FFVII*). De hecho nos ha impresionado tanto esta iniciativa que proponemos poner en el próximo número de Planet los mismos textos de *PlanetStation* número 1 (un clásico en toda regla de los quioscos españoles) y así de paso nos podemos comer los turrones sin agobios de trabajo. (Re-Nota de la dirección: el director se reserva el derecho a NO renovar el contrato a los redactores).
¿Para cuándo una imitación de los *nintendistas* con la *Pikachu Station*, el *FF Pikachu*, el *Metal Gear Pikachu*, el *C&C: Pikachu Alert* o el *Pikachu Evil*?
Vamos, vamos... Ahora nos dirás que Nintendo no tiene ideas originales. Es cierto que hay muchos títulos de *Pokémon*, pero tampoco podemos olvidar otros grandes juegos del catálogo de la gran N: *Mario 64*, *Mario Party*, *Mario Paint*, *Mario Kart*, *Mario Tennis*... Como veis, en la variedad está el gusto.
Gracias por leer mi carta y por hacer una buena revista, y hasta otra.
Gracias a ti por hacernos pasar un buen rato con la carta.

¡FIIIIRRRR-MEEEES!

JOSÉ MANUEL (VÍA E-MAIL)
¡Hola chicosss! Mientras os voy preguntando quiero que estéis más firmes que el palo de una bandera, ¿eh?
¡Sa-lu-den! ¡Aaaarrrr! ¡Res-pon-dan! ¡Aaaaarrrrr!
¿Podéis explicarme qué son los *clippings*?
El *clipping* se produce bien cuando en un entorno 3D un polígono 'parpadea' desapareciendo por unos instantes, o bien cuando dos masas poligonales coexisten al mismo tiempo en un mismo espacio 'chocando' entre sí, a causa de deficiencias del programa o a la incapacidad de la máquina.
Si os dicen que os quedéis con una de estas chicas: Taki (*Soul Blade*), Aya Brea (*Parasite Eve II*) o Jill Valentine (*Resident Evil 3*), ¿con cuál os quedáis? Suponiendo que sean de carne y hueso, claro.
Muy fácil: con todas. ¿Tú crees que con la cara que tenemos (ver fotos de Planet 25, página 126) estamos en condiciones de ir excluyendo a alguien? Además, redactores como Seed, cuando salen de ligoteo, a la que pasan de la primera cerveza son incapaces de distinguir una fermosa *Súper Modelo* de una fregona *Súper Moppa*, así que la cosa no está para sutilezas.
Al parecer le habéis dado 3,5 puntos a los gráficos de *Tenchu 2*, frente a los 4 puntos de *Tenchu*. Y eso que decíais que el juego estaba mejor logrado en todos sus aspectos.
Es cierto que los gráficos de *Tenchu 2* son mejores que los de *Tenchu*, pero no es menos cierto que hay dos años de diferencia entre uno y otro título, por lo que ahora el nivel gráfico medio de los juegos de PlayStation es mayor y tenemos que ser más exigentes. Dentro de dos años, el ahora deslumbrante *Tekken Tag Tournament* seguramente también se verá con unos gráficos más antiguos que los de las cuevas de Altamira.
¿*Tenchu 3* saldrá para Play 2?
Cuando se anunció *Tenchu 2* todo el mundo pensó que era para Play 2, aunque al final salió para 32 bits. Hace aproximadamente medio mes que se confirmó la aparición de una futura tercera parte, esta vez sí, para los 128 bits de Sony.
Yo tengo el *Silent Hill* y, la verdad, miedo-miedo se puede decir que no da mucho...
(Ya salió el machote que no se acongoja ni ante una exhibición de natación sincronizada de los Gremlins...)
... pero he visto el reportaje de *Alone In The Dark* y ¿será mejor que el juego de Konami?
Aún es prematuro dar una valoración definitiva porque el juego no está terminado (al final se ha retrasado hasta el verano, como mínimo), pero por lo que hemos visto estará entre los mejores del género. También te podemos adelantar que los programadores han intentado hacer más hincapié en la ambientación terrorífica que en la acción al estilo *Resident Evil*, por lo que seguramente provocará más escalofríos entre la población española que el submarino atómico británico Tireless.
Bueno chicos, descansen ¡aaarrr!
¡Eeeeh, Macarena! ¡Aaaaaaarrrrrrr!

¿DÓNDE VAS, *ISS*?

CHARLIE (CÁDIZ)
Hola, *meganuevachachirevista-planetarios*. La intriga me corroe por dentro. A ver, panda de incompetentes, en la última revista ponéis en el especial ECTS y en el *ránking* final que el *ISS 2000* saldrá para PSX. Yo, muy ilusionado hasta que veo en *Cuenta Atrás* que ponéis que saldrá para PS2. ¿En qué cones quedamos?**
Oye que lo de 'panda de incompetentes' nos ha dolido mucho. Que Holybear parezca de la familia de los plantígrados no te da derecho a compararlo con un oso panda (qué culpa tienen los animalitos). Respecto a tu



pregunta la solución es muy fácil: habrá dos *ISS*, uno para cada consola. Incluso te podemos adelantar que el juego de PSX promete ser mejor (a nivel de jugabilidad) que el de PS2.

También quiero daros mi enhorabuena (de prestigio internacional) por la nueva revista, que mola un pegote.

Otra felicitación que se une a las miles que hemos recibido que también hablan del nuevo diseño en términos parecidos (al menos lo del 'pegote' sale en bastantes).

CONSTELACIÓN PERDIDA

MARÍA D. MARTÍNEZ (MATARÓ, BARCELONA)

Me llamo María, y mi carta con vosotros va a ser breve pero intensa.

Esperemos que al menos dure más que un contrato como entrenador en el *Atléti*.

Sobre el nuevo estilo de la revista, NO me gusta que hayáis quitado la guía de juegos de las últimas páginas, porque era un buen recordatorio general de qué ir a comprar.

Tienes razón, pero la verdad es que la sección *Constelación* nos estaba dando bastantes problemas: había juegos que mantenían puntuaciones demasiado altas al quedar anticuados, era imposible reflejar en tres páginas el monstruoso catálogo de más de 500 juegos de PSX (en nuestro país), cada mes repetíamos tres páginas casi calcadas a las del mes anterior... Así que al final nos decidimos a hacer un *ránking* en el que podemos adecuar con más precisión cuáles son los juegos que, en nuestra opinión, merecen la pena.

Me gusta que hayáis quitado *El Gallinero*: ¡las gallinas, al corral!

Pues, que nosotros sepamos, nunca hemos quitado esa sección (fíjate en la página 113 del número anterior) por lo que una de dos: o necesitas una cita urgente con el oftalmólogo de urgencias, o bien te impresionó tanto la 'belleza' de las fotos de los miembros de Planet que decidiste no acabar de leer la revista por si los sustos.

Y la pregunta del millón, que no me he enterado (tengo ya 34 años): ¿qué es un juego arcade o modo arcade?

Se suele llamar juegos arcade a aquellos que se basan en máquinas recreativas o bien, aun no teniendo su origen en los salones recreativos, imitan su jugabilidad. ¿Ejemplos? *Time Crisis*, *Tekken*, *Ridge Racer*, *Silent Bomber*... El millón ése que nos tienes que enviar mejor que sea en dólares que en euros, porque la cosa está muy mala.

Gracias de antemano, porque sé que ésta sí que la vais a poner al fin.

Ante tamaña demostración de futurología sólo podemos decir una cosa: en tu siguiente carta adjunta la quiniela de la semana que viene, que aquí hay unos redactores que necesitan comprarse la PS2.

PLAY MERENGUE

CARLOS FERNÁNDEZ (BARCELONA)

***Congratulations* por vuestra *supermegafantástica* revista, y también para vosotros, ya que vuestro quoficiente (sic.) mental cachondo es algo paranormal.**

Nuestro humor más que 'paranormal' es 'para anormal'.

¿Seguirán Spyro o Crash en PS2?

Los rumores apuntan a que Crash dará el salto (¿pilláis el ingenio de la frase?) a PS2 y X-Box. Respecto a Spyro hará honor a su nombre y se da el *'pyro'* del mundo consolero. Vamos, que sus creadores insisten en que la tercera parte será la última.

¿Existe algún juego tipo *Resident Evil*, *Silent Hill* o *Parasite Eve* que llegue a su nivel?

Aparte del esperadísimo *Alone In The Dark: The New Nightmare* para el que falta bastante, te podemos recomendar el primer *Dino Crisis* (su segunda parte es mejor aunque es un título más de acción que de terror). A pesar de que están a un nivel inferior, también puedes echar un vistazo a *Vampire Hunter* (algo mediocre a nivel técnico), *Galerians* (no demasiado notable, pero tiene excelentes escenas de vídeo), *Koudelka* (aunque tiene mucho de RPG y es algo frustrante) y *Los Picapiedra: Bedrock Bowling* (es malísimo, pero sentirás auténtico pánico cuando pienses que te has gastado dinero en él).

La misma pregunta que la anterior pero ahora con *Syphon Filter* y *Metal Gear*.

Hombre, *Chase The Express* no está mal. Del mismo género son *Spec Ops: Stealth Patrol* y casi todos los de la saga *Army Men*, pero la verdad que más que recomendarlo a los aficionados al caqui militar, casi mejor los aconsejamos para los amantes de los marrones militantes.

¿Para cuándo un *Madrid Manager*?

De momento no se sabe de ningún proyecto dedicado al Realísimo. Quizá haya más suerte con la aparición de la PS2, por aquello de que el DVD tiene unos cuantos miles de megas más de capacidad que el CD y así podrían caber las titánicas cifras de deudas de 'la sociedad' (así como sus copas de Europa).

¡Necesito saberlo! ¿Existe *Gran Hermano*, el *Bus* o *Supervivientes* para PSX? Por favor, *please*, decidme que sí.

Nuestra respuesta es (y esperamos que siga siendo) un clamoroso NO. Para curar tu desesperación puedes comprarte el disco de María José.

Recomiendo a Drako que anuncie 'Se necesita lavacoches', sino su nuevo Drakomóvil 2 no tendrá *na'* de nuevo en una semana.

Lo tendremos en cuenta, pero de momento todo parece indicar que le corre desesperadamente mucha más prisa un anuncio de 'se necesita peluquín'.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, me llamo Salva, tengo 14 años. Me gustaría que me escribieran los fans de juegos de rol para intercambiar opiniones sobre cualquier juego. Si necesitáis algún truco, también me podéis escribir.

Salvador Martínez Molina
C/ Avenida Cataluña,
bloque 35, 9º 1ª
08917 Badalona (Barcelona)

Hola, soy Javi, tengo 14 años y me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 12 y 16 años, que amen los videojuegos y las recreativas, además del cine, música... Mi dirección es:

Grupo Virgen Assumta
Bloque 3, 4º 4ª
08913 Badalona, Barcelona

¡Hola! Soy Esther. Tengo 14 años. Me gustan los juegos de rol y el horror. También me gusta dibujar *manga* y escuchar buena música. Si tenéis más o menos los mismos gustos ¡escribidme! Prometo contestar a todas las cartas, me da igual la edad.

Esther Giménez Álvarez
Urb. Los Enebros bloque 6, 2º 4ª
28400 Villalba (Madrid)

Hola, soy Iván, un chico de 16 años al que le gusta los juegos de rol, *survival horror* y un largo etc. Todo aquél y aquella que quiera cartearse conmigo y tener un buen amigo en Valencia, que escriba a la siguiente dirección:

Iván González Badenes
C/ Conde de Lumiares
nº 42, pº 15
46019 Valencia

A todos los *colgaos* por el *Tekken 3* que me escriban para hablar de éste y otros temas. Que tengan preferiblemente entre 13 y 18 años.

Bryan Fury
Plaza de la Iglesia nº1, Bloque C 1er piso
18198 Huetor Vega (Granada)

INSOMNIO CONSOLERO

PACO LÓPEZ

Hola planeteros, me ahorro el peloteo y por cierto, siento despertaros. Pero es que tengo unas dudas que no me dejan dormir y claro, el cole...

Esto huele a excusa barata para justificar los ceros patateros de las notas. Puestos a buscar excusas, te recomendamos la que demostró una contrastada solvencia en nuestra época estudiantil: "Desde que le vomité al profesor encima me ha pillado manía" (todas las madres se sienten culpables por haber dado un desayuno en mal estado).

¿*Marranos en guerra* o *Team Buddies*?
Aquí le profesamos culto al *Buddismo*, aunque merece la pena echar un vistazo a esa panda de chorizos con fusiles.
¿*Digimon* o *Driver 2*?
Pero vamos a ver, ¿por qué nos das a elegir entre estos dos juegos si en lo único que se parecen es en que los dos empiezan por 'D'? En todo caso, nosotros preferimos *Driver 2*.
¿*Rayman 2* o *Spiderman*?
Los dos son geniales. Quizá *Rayman 2* sea mejor a nivel técnico, mientras que Spiderman es más innovador y recrea de forma sublime las habilidades del hombre araña. En todo caso, nuestro corazón nos haría escoger a *Spiderman* por el simple hecho de que siempre hemos soñado salir a la calle enfundados en mallas chillonas sin que la policía nos detenga por escándalo público.
¿*Vagrant Story* o *FF IX*?
¡Buf! Nos has puesto en un aprieto peor que Mazinguer Z pasando por el detector de metales de la benemérita. Te recomendamos *Final Fantasy IX* sólo por el hecho de que estará traducido.
Y la más importante, ¿saldrá *Pizza Syndicate* para Play?
Teniendo en cuenta que lleva bastantes meses en el mercado de PC y que no hemos recibido noticias de una adaptación nos inclinamos a creer que la PSX se va a quedar sin su ración de pepperoni. Quizá con su segunda parte, *Pizza Connection*, haya algo más de suerte…
Bueno me despido, ánimo y ¡a ver si conseguís ser 1% oficial!
¡Ojalá! Así podríamos regalar un 1% de CD de demos.

LA 'NUEVA' PLANET

SCAR (CÁDIZ)

¡Saludos, Planet! Soy Scar otra vez. Después de tanto tiempo da gloria reencontrarse con los viejos compañeros, ¿eh?
¡Desde luego hay lectores que nunca *Scar-mientan*!
Pues os jibáis porque, como fiel y antiguo lector que soy, hoy voy a hacer uso de mi derecho a criticar.
Definitivamente las confianzas dan más asco que la dieta del Pato WC.
Tengo entre manos el número 25 (feliz cumple, chavales) y la verdad es que tengo que decir que me agradan los cambios que habéis efectuado. La portada mola mucho más, el formato de las páginas de



JOSÉ GUILLAMÓN
RAQUEL LAGE
JOSÉ MARTÍNEZ
CARLOS LOPEZ
ALVARO GANDÍA
ESTEFANÍA JIMÉNEZ
ADOLFO SOUTULLO



ANÓNIMO



DANI MORALES

noticias, satélites y otros planetas es genial a la vez que simple y habéis conservado las virtudes que ya teníais (la piba del *Staff* y vuestro sentido del humor). Un diez para *La Estrella Invitada* y para los nuevos *Ránkings*.

A estas alturas de la carta creemos que es importante indicar que Scar no comparte ninguna línea de parentesco con los redactores de la revista.

Pero, en fin, ya se sabe que vuestra reducida capacidad intelectual la gastáis en hacer bromas del tipo 'tiene menos fuerza que el eructo de una gamba' o 'tal juego es más malo que el tío que inventó la tarea', y luego cometéis errores garrafales.

Estamos de acuerdo contigo: nuestros errores suelen ser garrafales, porque la mayoría se producen a causa del aguardiente de garrafón que se trae el redactor Seed a la Redacción.

No intentéis hacernos cree que las palabras 'Otros Planetas' de la página once están al revés a propósito, porque no cuela.

De nuevo tienes razón: más bien se trata de un despropósito hecho a posta por nuestro infatigable diseñador de majader..., ¡tjó, tjó!, maquetación Nen. Con un poco de suerte en el próximo rediseño pondremos todas las letras al revés y adjuntaremos un espejito para poder leer la revista.

¿Así que vais a empezar a empezar a vender las guías aparte, no? Traidores... A ver cómo explicáis eso, venga...

Antes que nada: ¡que no se alarme nadie! En *PlanetStation* seguirán habiendo guías. Lo que ha pasado lo podrás comprender fácilmente como lector veterano: a medida que han pasado los meses en Planet cada vez hemos dado menos páginas de guías (de las 100 del primer número hasta las 30 actuales hay un buen trecho) cosa que ha gustado a muchos, pero que también ha indignado a otros. Para estos últimos se ha creado especialmente esta revista de 100 páginas de guías en la que aparecerán prácticamente todos los juegos que salgan al mercado, mientras que en la Planet de toda la vida sólo saldrán las de algunos juegos estrella. Resumiendo: si quieres puedes comprarte la revista exclusiva de guías y la Planet de siempre a la vez, pero también esperamos que ambas revistas encuentren con el tiempo su propio público específico.

¿Es que se ha unido a la *Redacción* Pepe Carrol? Porque si uno va al índice, decide que quiere ver la guía de *X-Men* en la página cien y se pone a buscar... ¡se encuentra que han desaparecido los números de página de todas las guías!

No han desaparecido, simplemente se ha cambiado el lugar de los números: del pie de página han saltado hacia la zona media del borde exterior. ¿Que por qué estos números se han movido más que los de la fecha de nacimiento de Marujita Díaz? Ni idea, los caminos del diseño son inescrutables...

Servidor de ustedes nunca jamás ha dicho una sola palabra en contra de la joya de la corona, *MGS*, así que exijo una revisión del *Cartaggedon II*. Me atribuís una frase de un tal Obocaman.

Como diría Raphael: *¡Scár-nda-lo!* ¡Es un *Scárndalo*! Sentimos mucho el error, pero... ¿qué rigor se puede esperar de una revista en la que su jefe de Redacción, Holybear, piensa que el Limbo es una marca de pan de molde?

A ver si os poliglotizáis, que ya deberíais saber que el modo en el que habla J.L. Santos en la página 113 del número pasado es normal aquí, sobre todo eso de "ustedes queráis', "ustedes vayáis", "ustedes mordéis"...

¡Vaya, un malentendido cultural! Como aquella vez que los redactores de Planet pedimos en un bar de Madrid unos 'bikini' y en vez de traernos unos bocadillos de jamón y queso nos obsequiaron con un muestrario de trajes de baño...

Un saludo para todos vosotros, para Gon y para el pavo ése que es clavado a Dientes de Sable, el tal Katchoo.

Adiós, pero los amigos de Katchoo no le apodan Dientes de Sable, sino Cara de Cemento.

KOJIMA HASTA LOS GENOMAS

EL SANTBOIANO

¡Hola chiflaos! ¿En que número de la Planet hacéis la *review* del juego *Shao-Lin*? Sí, el juego ése de ocho jugadores y seis estilos de lucha. No lo encuentro.

No nos extraña un pelo, porque en realidad... nunca llegó a publicarse esa *review*. La casa distribuidora no

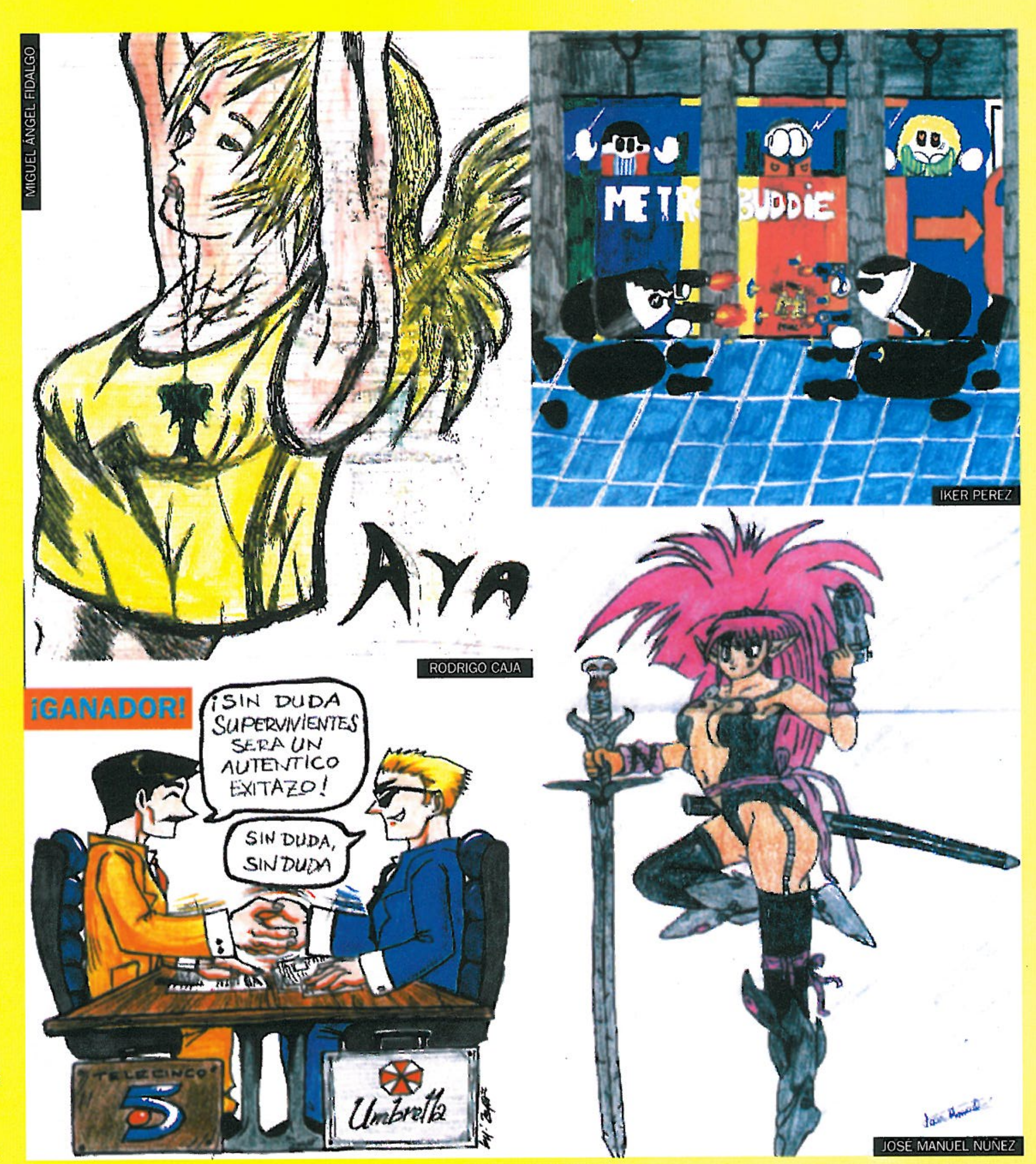
nos facilitó la versión de análisis, aunque, todo hay que decirlo, tras tener que jugarlo en la *preview* el interés que pusimos en reclamarlo era el mismo que el de jugar al ping-pong con una granada. ¿Puntuación que le daríamos hoy día? Más o menos tres planetas.

¿Sabéis algo más de la Play 3?
¡Pero bueno! ¿Acaba de salir la PS2 y ya estáis pensando en su sucesora? Utilizando como fuentes de información los rumores de Internet y la calva de Drako a modo de bola de cristal, te podemos decir que, en teoría, el proyecto tomaría forma por allá el 2005, y que el hardware se podría empezar a desarrollar a partir de la estación de trabajo GS Cube (no, no tiene nada que ver con la Game Cube), un trasto que puede generar ¡1.200 millones de polígonos por segundo!

¿Cómo se consigue a Cycloid en *Street Fighter EX 2 Plus*?
No se puede conseguir por métodos 'normales'. Sabemos que existen códigos de cartucho para jugar con él en la versión japonesa, pero no conocemos ninguno para la versión europea. Si algún lector sabe de su existencia que nos lo remita y a cambio... ¡se lo publicaremos totalmente gratis! (que aprenda la competencia a hacer promociones).

La Play 2 me ha decepcionado un poco. Kojima tiene razón frustrándose ante la incapacidad de la máquina de mover en pantalla a 20 soldados genoma.
¡Hmmm! Parece que has cometido un pequeño error al contar la anécdota de Kojima. El genio *de Metal Gear Solid* en realidad se quejó porque no pudo poner en pantalla ¡a 20.000 soldados! Es de suponer que la PS2 sí puede generar simultáneamente 20 personajes (¿si no cómo van a hacer los simuladores de fútbol? ¿poniendo un portero automático de piso entre las mallas?).

¿De dónde salen las fotos que hay en la revista?
Las capturas tienen procedencia distinta: algunas las hacemos nosotros con una capturadora de vídeo, otras proceden del material gráfico que nos facilitan las compañías distribuidoras, unas cuantas nos las ceden desde nuestra licencia inglesa, y, finalmente, las fotos de los redactores las aprovechamos de la revista *Mujeres Barbudas, Hombres Tronco y Otros Fenómenos de la Naturaleza.*



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N24

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N26: MANDO, GORRA Y CAMISETA PLANETSTATION.
Juan Antonio Vera López ROQUETAS DE MAR (ALMERÍA) Santiago Hernández Navarro ROCAFORT (VALENCIA) Carlos Fernández Rudilla BARCELONA

CONCURSO AVENGER PRO: Mónica Luna Garrido MANRESA (BARCELONA) Santi Fuentes Sánchez S. FELIU DE LLOBREGAT (BARCELONA) Francisco Javier Muñoz Pérez MÁLAGA Francisco Ramón Pérez González MÁLAGA Aritz Vicente Igea PAMPLONA (NAVARRA) Eduardo Jiménez Jiménez ARENAS DE SAN PEDRO (ÁVILA) Fernando Carrero Flores PUERTO SERRANO (CÁDIZ) Daniel Saldaña Pariente PALENCIA Ángel Morán De la Fuente MADRID Eduardo García Jumilla ARAVACA (MADRID)

CONCURSO X-PLORER: Silvia Maya Martínez TERRASSA (BARCELONA) Jordi Sanchís Boluda XÁTIVA (VALENCIA) Csaba Zsolt Ugrai PARLA (MADRID) Miguel Mari Gonzâlez Román URNIETA (GUIPÚZCOA) Pablo Miki Iglesias Lores O PORRIÑO (PONTEVEDRA)

DIBUJOS N26: MANDO Y TARJETA MEMORIA 2MB. Rodrigo Caja Bodas TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)

CHRONO CROSS (PSX)

A pesar de la incomprensible ausencia en nuestro país de *Chrono Cross*, para muchos el mejor RPG para PSX, parece que hay muchos de vosotros que ya se ha hecho con un ejemplar japonés, o (mejor aún) uno de los recientemente aparecidos ejemplares americanos. Sea como sea, ahí van las mejores respuestas para las mejores preguntas del mejor juego de rol del momento. Nuestra lectora **Blanca** está atrapada en el barco Zelbess, donde no consigue ganar al capitán Fargo a la ruleta. Después de que Fargo te derrote en la ruleta, baja hasta la taberna, en la cual verás al propietario que baja por una pasarela (su gato intenta subir por ahí, pero él se lo impide). Vuelve a retar a Fargo a la ruleta, pero en lugar de ir al Casino, ve al espectáculo de Snef, el tipo del escenario que hace levitar mujeres y convierte piratas en gatos. Habla con este mago y elige la opción superior, para que convierta al grupo en felinos. Vuelve a la taberna, sube la pasarela y verás al propietario manejando un imán para que Fargo gane a la ruleta. Cuando descanse, róbale la palanca. Vuelve ahora al show de Snef (atravesando el agujero de la pared que da a la habitación de al lado) para que vuelva a transformar al grupo en humanos (o lo que sea). Ahora, sólo tienes que ir al casino, y ver cómo pierde Fargo.

Asimismo, **Benito Ortiz** no sabe qué hay que hacer para derrotar a la criatura con forma de esfinge en la isla del dragón de tierra. En realidad, es un enemigo bastante fácil. En la primera ronda, defiende para que tu medidor elemental suba al máximo. Tras esto, la criatura comienza a preguntarte acerca de determinados elementos. Si respondes bien, continuará el interrogatorio; si no, seguramente te atacará con Earthquake. El orden es el siguiente: Blanco, Amarillo, Rojo, Verde, Azul, Negro. Cuando consigas responder correctamente, la criatura desaparecerá... ¡y no recibirás ningún tipo de ítem! (extraño, ¿no?).

DINO CRISIS 2 (PSX)

Desbloquear Dino Coliseum
Acábate el juego una vez para acceder al Dino Coliseum, donde podrás luchar contra todos los dinosaurios del juego.

Desbloquear Dino Duel
Tras comprar a todos los personajes humanos y al tanque con tus puntos de extinción, podrás emplear tus puntos en la compra de dinosaurios para el Dino Duel. En este modo participarás en un beat'em-up para dos jugadores.

Desbloquear el EPS Platinum
Completa el juego y recoge los 11 Dino Files. Una vez lo hayas hecho podrás ver la tarjeta EPS Platinum en la pantalla de Guardar. A partir de entonces, cuando empieces el juego contarás con munición infinita para todas las armas.

TODOS LOS DINO FILES

Dino File 1: Velociraptor
En el área del punto de grabación / tienda de la jungla (Torre del Agua)

Dino File 2: T-Rex
En la mesa de la primera habitación de la Military Facility

Dino File 3: Allosaurus
En el cadáver que hay en la entrada de la jungla

Dino File 4: Compy
En el área más grande de grabación / tienda en el Research Facility (la más al sur)

Dino File 5: Pterodon
Cerca del camión en el 3rd Energy Facility

Dino File 6: Mosasaurus
En el área de grabación / tienda cerca de la Boat Key (llave del barco)

Dino File 7: Plesiosaurus
Cerca del cadáver, al este del 3rd Energy Reactor

Dino File 8: Inostrancevia
En la entrada de Edward City

Dino File 9: Triceratops
En la última área de grabación / tienda en Edward City

Dino File 10: Oviraptor
En el cadáver cerca del jeep en Edward City

Dino File 11: Gigantosaurus
Cerca del ordenador donde se consigue el 3rd Energy Data Disc, al lado del panel de control

Coliseo prehistórico
Éstas son las cantidades de puntos que necesitas para comprar estos personajes y/o dinosaurios y utilizarlos en el Dino Coliseum o el Dino Duel.

Rick
Para conseguir a Rick necesitas 100.000 Puntos de Extinción

Gail
Para conseguir a Gail necesitas 100.000 Puntos de Extinción

Tanque
Para conseguir el tanque necesitas 120.000 Puntos de Extinción

Oviraptor
Para conseguir el oviraptor necesitas 150.000 Puntos de Extinción

Velociraptor
Para conseguir el velociraptor necesitas 150.000 Puntos de Extinción

Inostrancevia
Para conseguir la inostrancevia necesitas 160.000 Puntos de Extinción

Allosaurus
Para conseguir el allosaurus necesitas 180.000 Puntos de Extinción

Tyrannosaurus Rex
Para conseguir el allosaurus necesitas 150.000 Puntos de Extinción

Triceratops
Para conseguir el triceratops necesitas 200.000 Puntos de Extinción



Compsognathus
Para conseguir el compsognathus necesitas 250.000 Puntos de Extinción

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (PSX)

Nuestro lector **Víctor Cañameras** nos pide encarecidamente que le proporcionemos los combos especiales de algunos de los personajes de este añejo videojuego. Ahí van.

VEGETA

Vegeta Final Blast Bomb
Saltando, →, ↗, ↑, ↖, ←, → + ●

Ultimate Fireball
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●

Hypermove
(Cerca) →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ×

GOTRUNKS

Super Unblockable Ghost Attack
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ●

Hypermove
(Cerca) →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + ■

PICCOLO

Homing Fireballs
(Mientras vuelas) →, ↘, ↓, ↓←, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + ●

Hypermove
(Cerca) →, ←, ↓, ↑ + ■

Nota: Estos movimientos se aplican cuando el luchador está mirando a la derecha. Si está en el 'otro lado', mirando a la izquierda, se cambian y aquí paz y después gloria.

ESPN INTERNATIONAL TRACK&FIELD (PS2)

Vídeo de Larry Wade
Para desbloquear este vídeo, consigue 5 medallas de Bronce. Ve entonces a Awards, y podrás ver una pequeña secuencia de Larry Wade, campeón en 110 metros vallas, durante las sesiones de *motion capture* para el óptimo desarrollo del videojuego.

Vídeo de Jeff Hartwig
Para desbloquear este vídeo, consigue 5 medallas de Plata. Ve entonces a Awards, y podrás ver una pequeña secuencia de Jeff Hartwig, campeón en pértiga, durante las sesiones de *motion capture* para el óptimo desarrollo del videojuego.
Vídeo de Ato Boldon
Para desbloquear este vídeo, consigue 5 medallas de Oro. Ve entonces a Awards, y podrás ver una pequeña secuencia de Ato Boldon, campeón en 100 metros lisos, durante las sesiones de *motion capture* para el óptimo desarrollo del videojuego.
Vídeo de Maurice Green
Para desbloquear este vídeo, consigue 10 medallas de Oro. Ve entonces a Awards, y podrás ver una pequeña secuencia de Maurice Green, campeón en 100 metros lisos, durante las sesiones de *motion capture* para el óptimo desarrollo del videojuego.
Canción de bonus
En la prueba de Gimnasia Rítmica, consigue Oro en los tres niveles de Dificultad. A partir de entonces, podrás competir en un cuarto nivel de dificultad, utilizando la canción de la intro *Fight to Win* para realizar tus piruetas a lo *Dance Dance Revolution*.
Efectos especiales
Consigue medalla de Oro en cada uno de las pruebas. Ahora, puedes ir a Opciones y elegir entre distintos sonidos: Robot, Animals o Cartoon. De esta manera, en función del efecto elegido, los atletas emitirán sonidos metálicos, gruñidos o divertidas exclamaciones de dibujos animados. (Recomendamos encarecidamente la prueba de halterofilia con efectos Animals: impagable).

FINAL FANTASY VIII (PSX)

El autodenominado 'lector que nos aprecia', alias **Snop** tiene como problema encontrar el Lagunamov una vez dentro del castillo de Artemisa. Para conseguir de nuevo la preciada nave, debes introducirte por el portal más arriba de los que se encuentran en la gigantesca cadena que conduce al castillo. Desde aquí, puedes dirigirte al Santuario de los Chocobos a pie. Utiliza un chocobo para ir hasta la costa este de Esthar y cruzar las aguas poco profundas hasta el Desierto Kayubahr, donde se encuentra el Lagunmov.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (PS2)

Hemos encontrado un pequeño e interesante añadido para este pequeño y poco interesante representante de la saga ISS.
Equipos extra
En la pantalla de título (donde aparece el mensaje 'Press Start Button') pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●, Start. Oirás el característico sonido de los



juegos clásicos de Konami y accederás al menú principal. Ahora, inicia un partido y cuando tengas que elegir un equipo, dale a L1 o R1 hasta que aparezca los 'Special Teams'. Concretamente, podremos jugar con Euro Star, America Star, Africa Star, Asia Star y World Star (cada uno con las estrellas de su respectivo continente salvo World Star, que aúna los mejores de cada equipo).

KOUDELKA (PSX)

Vía e-mail nuestro lector **Ignacio Mallen** nos pregunta cuál es la combinación para abrir un pequeño cofrecito que hay al principio de este irregular pero atractivo juego de terror. Pues bien, para averiguarlo deberás entrar en el altar donde se encuentran las vidrieras de Jesucristo, momento en que tendrás que luchar contra unos seres llamados Dark Reflections, unas sombras malvadas. Una vez derrotados estos enemigos con tan mala sombra, podremos examinar la vidriera, en la cual se encuentra apuntado el código para abrir tan preciado botín. Concretamente, el número es el 7038.
Por su parte, **Enrique 'SL'** también se confiesa admirador de la bella Koudelka, a pesar de los quebraderos de cabeza que tiene para cruzar una habitación en la cual el suelo contiene 16 símbolos. El camino a seguir (parecemos telepredicadores) es el siguiente:
En primer lugar, camina hasta el recuadro marcado con un Triángulo. Continúa hacia delante (en la misma dirección en que Koudelka camina cuando entra en la habitación) hacia esa especie de Vaso con pajita. Lo siguiente es dirigirse a la derecha hasta el Tubo de ensayo, para acabar pisando en el número IV. Da un paso a la izquierda, volviendo al Tubo de ensayo. Ahora hacia delante, al símbolo del Tubo de ensayo con el fondo redondeado, y otra vez adelante acabando en esa especie de tenedor gigante. Ahora ya sólo nos resta tirar todo recto, pisando en el Ojo y en el Símbolo femenino, y podremos cruzar la puerta que nos sacará de esta extraña habitación.

RIDGE RACER V (PS2)

Cambiar la intro
Durante la intro, su pulsas los botones L1 o R1 podremos obtener distintos efectos gráficos. Al pulsar una vez R1, la pantalla nos mostrará imágenes en blanco y negro. R1 una segunda vez y los gráficos adquirirán un curioso tono amarillento. Por último, si pulsas una tercera vez R1 obtendremos un bonito efecto *blur* (borroso) que pule, suaviza y limpia todo en uno los gráficos. Con L1 podremos 'circular' entre los diferentes efectos.
Pantalla en carrera
Durante una carrera, si estás corriendo con la vista exterior, pulsa el botón Select y manténlo pulsado durante un segundo. De esta manera conseguirás una pantalla en la que se mostrará información de la carrera. Para hacerla desaparecer, sólo hay que mantener pulsado Select durante un segundo.
Correr con Pac-Man
Tal y como os hemos comentado en el completo análisis de este mes, una vez hayas recorrido 3.000 kilómetros podrás conducir al orondo y mítico personaje del mundo de los videojuegos: Pac-Man, que tendrá por compañeros de carrera a los no menos míticos fantasmas, montados en *scooters*. Además, si ganas la carrera, podrás correr con estos eternos enemigos del hombre bola.



Modo Duelo
Consigue el primer puesto en una vuelta y en el modo Contrarreloj del Gran Premio obtén el mejor tiempo.
Conseguir Formula 1
Para conseguir una especie de McLaren Formula 1, ve a la carrera Kamata Angelus en el modo Duelo y llega el primero.
Conseguir Devil Drift
Ve a la carrera Rivelta Crinale en el modo Duelo y llega el primero.
Conseguir Super Drif Caddy
Ve a la carrera Danver Spectra en el modo Duelo y llega el primero.
Conseguir VW Beetle
Ve a la carrera Solort Rumeur en el modo Duelo y llega el primero.

SILENT SCOPE (PS2)

Mirilla nocturna
En el menú principal, pulsa el gatillo (R2), resalta Arcade y pulsa Start. Sin soltar el gatillo, en la siguiente pantalla resalta un modo de juego y pulsa 5 veces Start. En esa partida, cada vez que actives la mirilla, no verás absolutamente nada más que lo que te muestre tu visor.
Modo nocturno sin señales
En el menú principal, pulsa el gatillo (R2), resalta Arcade y pulsa Start. Sin soltar el gatillo, en la siguiente pantalla resalta un modo de juego y pulsa 6 veces Start. En esa partida todo estará como más oscuro (como si alguien hubiera puesto un calcetín delante de la cámara) y la consola no nos marcará los distintos enemigos, que deberemos localizar por nuestra cuenta.
Modo Ultra-Hard
Sólo para profesionales. En el menú principal, pulsa el gatillo (R2), resalta Arcade y pulsa Start. Sin soltar el gatillo, en la siguiente pantalla resalta un modo de

juego y pulsa 7 veces Start. La partida será el resultado de sumar los efectos de los dos trucos anteriores (realmente terrorífico).

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN (PSX)

Tal y como ocurrió con el anterior título, éste incluye una demo de la última aparición consolera de la mascota creada por los amigos de Naughty Dog, *Crash Bash*. Simplemente, en la pantalla de título debes mantener apretado R2 + L1 y pulsa ■.

TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS2)

¡Buaaaaa! ¿Tan difícil era hacer una conversión PAL con una velocidad decente? Y ni siquiera han tenido la decencia de incluir, entre el listado de trucos, uno para acelerar el juego… En fin, siempre nos quedará el japonés (la versión original del juego, se entiende).

Personajes secretos

Acábate el juego varias veces para activar cada uno de los personajes 'secretos', que aparecerán en este orden:
Kunimitsu
Bruce Irvin
Jack-2
Lee Chaolan
Wang Jinrey
Roger y Alex
Kuma y Panda
Kazuya Mishima
Ogre
True Ogre
Prototype Jack
Mokujin y Tetsujin
Devil y Angel
Unknown

Luchar como Angel

Acábate el juego las veces necesarias hasta que consigas a Devil. En la pantalla de selección de personaje resalta a este endemoniado luchador y selecciónalo con Start.

Luchar como Tiger

Para conseguir pelear como el *alter ego* de Eddy Gordo, en la pantalla de selección de personaje resalta a este *capoerista* luchador y selecciónalo con Start.

Gallery Mode

Para activar este curioso modo, primero debes conseguir a Devil.

Modo Tekken Bowl

Para tener acceso ilimitado a la bolera Mishima, primero hay que conseguir a Ogre.

Jukebox

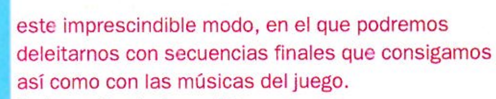
Si durante una partida a Tekken Bowl consigues más de 200 puntos, accederás a esta 'caja de música'. Una vez hecho, puedes pulsar Start para acceder al menú de la bolera, escoger Bowling Options, y elegir la canción que prefiramos.

Comenzar el combate con el segundo personaje

Entre combate y combate, mientras se nos muestra la pantalla con el número de round y las caras de los personajes que van a romperse los dientes, deberemos dejar pulsado el botón Tag (el de cambiar) hasta que comience la lucha.

Modo Theater

Tan sólo hay que acabar el juego una vez para acceder a



este imprescindible modo, en el que podremos deleitarnos con secuencias finales que consigamos así como con las músicas del juego.

Traje oculto de Armor King

Acábate el juego con Armor King como personaje principal de tu pareja. Ahora, en la pantalla de selección de personaje, resalta al terrible combatiente de lucha libre y selecciónalo con Start para acceder a su 'nuevo traje' (es un decir, ya luchará a pecho descubierto).

Elegir arena

No, no es un truco para que los albañiles escojan la gravilla que deseen, sino una curiosidad para poder pelear en el escenario que quieras. En el menú principal, resalta el modo Practice, mantén pulsado L2, aprieta R2 de 1 a 20 veces y pulsa X. El número de veces corresponde al número de escenario donde batallar (de esta manera si, por ejemplo, aprietas 6 veces R2, pelearás en el sexto escenario, el templo de Ogre).



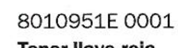
CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS (COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS) HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

MS. PACMAN MAZE MADNESS

Energía infinita
801F81C8 00FF
Pac-Dots al máximo
801F81CA 0FFF
Vidas infinitas
801FF378 0005
Parar el reloj del Time Trial
800A2546 2400
Tener cereza
80109510 0001
Tener fresa
80109512 0001
Tener melocotón
80109514 0001
Tener rosquilla
80109516 0001
Tener manzana
80109518 0001
Tener plátano
8010951C 0001
Tener llave dorada
8010951E 0001



Tener llave roja
80109520 0001
Tener llave azul
80109522 0001
Tener llave verde
80109524 0001
Tener llave púrpura
80109526 0001
Tener todas las frutas
50000702 0000
80109510 0001
Tener todas las llaves
50000502 0000
8010951E 0001
Tener todas las estrellas y niveles
50001510 0000
801FF3A8 0101
50001510 0000
801FF3AA 0101
Tener todas las gemas
801FF53C 0101
801FF53E 0101
Códigos para modo Clásico
Jugador 1 puntuación máxima
800F5830 FFFF
Jugador 1 vidas infinitas
300F5800 0003
Jugador 2 puntuación máxima
800F5834 FFFF
Jugador 2 vidas infinitas
300F5804 0003

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PSX)

Medidor especial siempre lleno

Pausa el juego. Mantén pulsado L1 y aprieta X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■. Con esto conseguirás mantener constantemente llena la barra de especiales. También puedes conseguir este beneficioso truco 'a lo machote', si consigues acabar todos los objetivos de nivel en el modo Career al menos cinco veces.

Modo Sangriento

Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa →, ↑, ■, ▲. Cada vez que pulsas esta combinación activas y / o desactivas la sangre en las partidas.

Gordopilas sobre ruedas

¿Cansado de patinar con tíos tirillas que van sobre monopatín? ¿Queréis ver auténticas bestias que se dediquen más bien al gorilapatín? Sin problema. Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa X **x4**, ←, X **x4**, ←, X **x4**, ←. Cada vez que lo introduces harás que tu *skater* gane unos quilillos de más, hasta hacer de él un auténtico diamante de 24 (o más) kilotes en el mundo del *skate*. También puedes conseguir este efecto si consigues todos los objetivos de nivel en el modo Career siete veces (que se dice pronto).

No me siento las chichas

Por otra parte, puedes convertir a tu patinador preferido en un tipo seco. No que se convierta en

tipo de pocas palabras, si no alguien tan delgado que si se tragara un hueso de aceituna parecería que está embarazado. Para ello, pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa × **x4**, **■**, × **x4**, **■**, × **x4**, **■**. Como en el anterior, cuantas más veces introduzcas este código, más flaquito se volverá tu deportista. También puedes conseguir este efecto si consigues todos los objetivos de nivel en el modo Career... ¡once veces!

Características al máximo

Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ×, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓. Con ello conseguirás que las características de tu *skater* suban al máximo, pudiendo hacer trucos más buenos, más bonitos y más baratos de realizar.

Acelerando

Pausa el juego. Mantén apretado L1 y pulsa ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●. De esta manera conseguirás que el juego vaya un 25% más rápido de lo normal.

Peligro: informáticos en monopatín

En el menú principal, mantén apretado L1 y pulsa ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲. Si lo has introducido correctamente, la rueda empezará a dar vueltas. Ahora, entra en el modo Create-A-Skate e introduce cualquiera de los nombres de los componentes de Neversoft para conseguir nuevos *skaters*. En un esfuerzo sin parangón en la historia de *PlanetStation*, os ofrecemos los nombres de los que perpetraron tal obra maestra del videojuego, y que podéis introducir como nombre de tu nuevo jugador:

Joel Jewett, Connor Jewett, Mick West, Robert Earl, Hudson, Jason Uyeda, Darren Thorne, Aaron Skillman, Kage, Junki Saita, Chris Rausch, Silvio, Scott Pease, Johnny Ow, Nggdynln, Nolan Nelson, Ryan McMahon, Gary Desdanun, Noel Hines, Edwin Fong, Ralph D'amato, The Pouncer y Aaron Cammarata.

WORLD TOURING CARS (PSX)

Como parece que los trucos que ofrecimos en *PlanetStation* número 24 no acababan de funcionar en algunas versiones de este juego, aquí tenéis otros que definitivamente funcionan en la versión final lanzada al mercado.

Velocidad a tope

Entra en Opciones y selecciona Bonus (quizá los que tengáis el hobby de leer otras revistas de videojuegos hayáis visto que éste y los demás trucos se han de introducir como nombre de conductor. Ni caso.) Una vez aquí, introduce la palabra GRUNTSOME y conseguirás algo más de velocidad para tu vehículo.

Modo espejo

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra WEFLIPPED y conseguirás recorrer los circuitos al revés.

Más alto

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra TWINPEAKS y conseguirás doblar la altura de todas las colinas del juego.

Modo borroso

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra ETHANOL y verás todo como si fueras muy cargado, y llevaras unas copas de más.

Gravedad baja

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra EUROPA y conseguirás correr con la gravedad muy baja.

Coches de cromo...

...que no cromos de coches, ojo. Para conseguir cambiar el color de la carrocería, entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra T2.

Nitros

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra GLYCERINE y conseguirás nitros. Para activarlos, sólo tienes que pulsar L1 en medio de la carrera.

Explosiones

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra KERBKRAWL. Ahora, cada vez que pases por encima de las bandas, tu coche saldrá por los aires.

Suspensión suave

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra VANISHING.

Coche invulnerable

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra MADCAB y conseguirás conducir, más que un coche, un auténtico tanque, ya que nada podrá dañarte.

Secretos pero duros

Entra en Opciones y selecciona Bonus. Una vez aquí, introduce la palabra REARFEAR y conseguirás que los coches secretos sean más difíciles de conducir.



CÓDIGOS XPLORER

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Vida infinita
300CEE28 00AA

Jugar como Carlos
800D411E 0008
800D4134 0008

Todos los mapas
300D42BF 00FE
300D42C3 00FE

Todos los ficheros
800D42C4 FFFF
800D42C6 FFFF

Traje disco
800D411E 0004
800D4134 0004

Traje de STARS
800D411E 0003
800D4134 0003

Tener 10 compartimentos en modo Difícil
800D43F6 000A

Tiempo total 0 (Grado S)
800D40C0 0000
800D40C2 0000

Acceder a mochila (L1 y Cuadrado)
D00CE9C8 0084
800D40C4 0200
D00CE9C8 0084
800E235C 0002

Todas las armas en baúl y munición infinita
800D42F4 0001
800D42F6 0003
800D42F8 0002
800D42FA 0003
800D42FC 0003
800D42FE 0003
800D4300 0004
800D4302 0003
800D4304 0005
800D430A 0003
800D4308 0006
800D430E 0003
800D430C 000A
800D4312 0003
800D4310 000B
800D4316 0003
800D4314 000C
800D4318 0003
800D4318 000D

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 26)

NOMBRE ______________________

DIRECCIÓN ______________________

TEL. ______________________

PlanetStation y Ardistel sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 26) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**

2 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

4 RIDGE RACER V (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 SMUGGLER'S RUN (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 RIDGE RACER V
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 SMUGGLER'S RUN
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

3 TEKKEN TAG TOURNAMENT
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 SILENT SCOPE
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **ARCADE**

5 ESPN INT. TRACK & FIELD
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 DOA 2 HARDCORE (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

5 ALONE IN THE DARK: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 DRIVER
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

8 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 18**

9 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 GRAN TURISMO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

LOS MAS VENDIDOS

PSX

1 PARASITE EVE II
2 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
3 METAL GEAR SOLID
4 TARZAN (PLATINUM)
5 CHASE THE EXPRESS
6 TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLAT.)
7 SIDNEY 2000
8 DRIVER (PLATINUM)
9 TOCA WORLD TOURING CARS
10 CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)

PS2 (VENTAS EN EEUU)

1 MADDEN NFL 2001
2 TEKKEN TAG TOURNAMENT
3 SSX
4 RIDGE RACER V
5 TIMESPLITTERS
6 NHL 2001
7 THE SUMMONER
8 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
9 KESSEN
10 ARMORED CORE 2

N 64

1 POKÉMON SNAP
2 PERFECT DARK
3 TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
4 POKÉMON STADIUM
5 CASTLEVANIA
6 OPERATION WINBACK
7 ISS 2000
8 DONKEY KONG 64 + MEMORY EXP. PAK
9 SUPER SMASH BROS.
10 INT. TRACK&FIELD: SUMMER GAMES

DREAMCAST

1 VIRTUA TENNIS
2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
3 SYDNEY 2000
4 HIDDEN & DANGEROUS
5 DEAD OR ALIVE 2
6 VIRTUA ATHLETE 2K
7 STAR WARS EPISODE 1: RACER
8 POWER STONE 2
9 THE HOUSE OF THE DEAD 2
10 SILVER



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **POR DETERMINAR** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

9 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

11 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

12 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

13 SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

14 BLOODY ROAR 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **2.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

15 DRIVER
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **4.490** ANÁLISIS **PLANET 8**

PAUL VERHOEVEN'S GAME

Videojuego del Milenio desarrollado por **Óscar Collado (Las Palmas)**
Género **Polemic Simulator** Premio de Consolación **Pad Básico**

Recorre todas las películas de Paul Verhoeven, ese gran director de cine, y haz elevarse la barra de escándalo que se encuentra en la esquina de la pantalla mediante divertidos minijuegos. Sé Sharon Stone y, por medio de intrincadas combinaciones, consigue el cruzado de piernas más cachondo pero siempre sin mostrar. Métete en la piel de Elizabeth Berkley y baila en tanga mientras limpias barras metálicas con la lengua. Conviértete en un ciudadano y mata bichos alienígenas de la manera más cerda como en *Starship Troopers*. Maneja al hombre invisible y haz *guarreridas* con la vecina de enfrente como *El Hombre Sin Sombra*. Por si fuera poco contiene la opción de crear tus propias escenas personificadas. Increíble.



Opinión Planet No hemos podido resistir poner este videojuego dedicado al bueno de Verhoeven. Fijaos si seremos fans de este cineasta, que el director Drako, después de ver innumerables veces *El Hombre Sin Sombra* se está empezando a volver invisible (de momento ya le ha desaparecido toda la pelambrera). Sólo tenemos una crítica para *Paul Vehoeven's Game*: ¿qué es eso de un mini-juego de cruces de piernas de la Stone en la que el jugador debe ejecutar 'intrincadas combinaciones'? ¡En esa fase lo que el jugador necesita es una mirilla *mega-zoom* como la de *Silent Scope*!

CAVA CRISIS

Videojuego del Milenio desarrollado por **Guillermo del Palacio (Madrid)**
Género **Mataspots** 1er Premio **Mando Viper**

ARGUMENTO: El juego es una especie de *Time Crisis* con un argumento muy logrado: tú serás el protagonista, un fan de la serie *Compañeros* que odia que interrumpan su programa favorito con anuncios de hora y media de cava, y tendrás que evitar a toda costa su emisión disparando a las burbujitas con un tiempo límite. Los jefes finales serían Montserrat Caballé, Alejandro Sanz, etc... El sistema de juego es muy sencillo: ves una bolita y la matas, ves a un jefazo y lo acribillas esquivando sus gallos, estooo... sus 'canciones'.
***Cava Crisis* cuenta con 4 finales:**
- Muy malo: te tragas el anuncio entero.
- Malo: Ves fotos de la Caballé en biquini.
. Bueno: Dejas de calcomanía en la pared al hijo de Ana Obregón.
- Muy bueno: No se vuelve a emitir el anuncio y te hacen un monumento. Para conseguirlo tendrías que tener un poco de puntería y más mala leche que los de Antena 3 (por lo de *El Bus*).



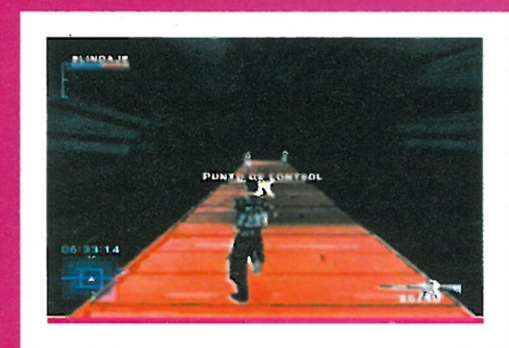
Opinión Planet Aunque creemos que nuestro lector Guillermo se ha ganado a pulso el mando Viper del primer premio por su originalidad, no compartimos su odio hacia las maratones de anuncios navideños. Bueno vale, con esos *spots* de media hora a los protagonistas de *Compañeros* les da tiempo de repetir tres veces cada curso, graduarse y hacer una carrera universitaria mientras dura el corte publicitario, pero... ¿Y su utilidad práctica? En estas entrañables fechas la población se mete entre pecho y espalda más platos que el gato de Arguiñano y, claro, los constantes apretujones de bajovientre y *patapabajings* varios requieren de un tiempo extra que ponen a nuestra disposición Freixenet, Codorniu y demás. Por si fuera poco los alaridos de la 'estrella invitada' de estos anuncios se oyen perfectamente desde el baño, dando una clara orientación del tiempo del que disponemos (cuando cesan los berridos sabremos que hay que tirar de la 'cadena amiga').

SYPHON FILTER 2

El Peor Truco creado por **Francisco Pellicer Jiménez (Jaén)**
Premio **Tarjeta de 2 Mb**

En *Syphon Filter 2* busca un enemigo despistado, apunta con el R1 a la cabeza: cuando salga un cartel en el que diga 'disparo en la cabeza' dispara con el botón n y ¡Babooom! Morirá de un solo disparo aunque tenga chaleco anti-balas.

Comentario Planet: Hasta ahora las colaboraciones que recibíamos para *El Peor Truco* eran de dos tipos: por un lado teníamos ignominiosas invenciones truqueras fruto de las retorcidas que nos leen y por otro trucos sumamente estúpidos con una utilidad más que discutible. Francisco Pellicer, pionero donde los haya, nos propone una nueva vía: la perogrullada caradura. Desde luego con este sistema lo tendríamos chupado en la sección de trucos: "Si aprietas la X en *Gran Turismo* el coche acelerará" o "En *Time Crisis* conecta una pistola de luz en el puerto del mando y podrás disparar a los enemigos con ella". Ambos pueden ser buenos ejemplos de lo que daría de sí una explosiva combinación del vaguerío y los manuales de instrucciones.



FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!
Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (mando Viper, pad básico, Tarjeta de Memoria). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.







PARODIUS

DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
AÑO DE ORIGEN **1995**

PARODIUS SIGUE SIENDO UN TÍTULO MÍTICO GRACIAS A UNA LOGRADA PARTE TÉCNICA, UNA INCREÍBLE BANDA SONORA, UNA JUGABILIDAD INSUPERABLE Y, SOBRE TODO, GRACIAS A SUS INIMITABLES PARODIAS

HUMOR SE ESCRIBE CON 'P'

¿Qué tienen en común un pingüino, una nave espacial, una cápsula con guantes de boxeo y un pulpo? *PlanetStation*, siempre velando por vuestra salud, responde con una sola palabra para ahorraros el esfuerzo mental: *Parodius*. Al igual que ha ocurrido con la PS2 (ehem, *Gradius III & IV*, ehem) Konami aprovechó en su momento el lanzamiento de PlayStation para lanzar dos juegos de Super Nintendo juntos en un mismo CD. Y qué juegos. *Parodius* y su segunda parte, *Fantastic Journey*, siguen siendo títulos míticos gracias a una lograda parte técnica (cuenta con algunos de los mejores sprites creados en 16 bits), una increíble banda sonora, una jugabilidad insuperable y, sobre todo, gracias a sus inimitables parodias de los clásicos matamarcianos de toda la vida (algo que es 'marca de la casa' desde el primer *Parodius* para MSX).

UN SERIO ASPIRANTE A MITO

Y es que decir que *Parodius* tiene sentido del humor es quedarse corto: tiene sentido, olido, visto y gustado del humor, como mínimo. Esto se nota tanto en los protagonistas como en los power-ups (el escudo de Koitsu, un monigote que vuela en un avión de papel, es la mejor 'protección' profiláctica para hombres), en los enemigos (pingüinos asesinos, burbujas, cabezones sonrientes de la Isla de Pascua) y en los jefes finales: barcos pirata con cabeza de gato, pandas disfrazados de bailarina, mangas pasteleras psicópatas, cerdos luchadores de sumo... (mención especial para los 'dificilísimos' pulpos del final de los juegos). Vamos, que si tras echar una partida a *Parodius* no esbozas una sonrisa como mínimo, una de dos: o has perdido toda capacidad de respuesta emocional después de ver el último especial de *Cine de Barrio* de José Manuel *Paradius* (¡brrrrr!), o tienes horchata en las venas.

A pesar de que la mecánica es la misma de siempre (disparar-power-up-esquivar, repítase hasta la extenuación) ambos títulos incluyen divertidas variaciones, como la aparición de una gigantesca bailarina que deberemos esquivar pasando bajo sus piernas, o una alocada carrera de obstáculos (alces y signos de interrogación entre otros).

¿*Gradius III & IV*? Eso sí que es una auténtica *parodia* de lo que debería ser un shoot'em-up para PS2. *Parodius* para PlayStation, además de ofrecer dos juegos adictivos y divertidos, continúa siendo, a pesar de su anticuado aspecto, una joya para fanáticos de los matamarcianos.

SIN FALDAS Y A LO LOCO

La culminación de la saga *Parodius* llegó con *Sexy Parodius*, un título que sólo apareció en Japón en 1996. Además de nuevos protagonistas, chicas en bikini, jefes finales aún más absurdos, chicas en ropa interior, nuevas fases y conejitas de Playboy (decididamente, los desarrolladores del Parodius Team deberían probar una dieta de bromuro y hielo entre pierna y pierna), *Sexy* homenajea a juegos de la compañía, con escenarios como el ambientado (con música, casa y protagonista originales incluidos) en el mítico *Yie Ar Kung-Fu*.









FABRICANTE **JOYTECH**
DISTRIBUIDOR **FLEXILINE**
PRECIO **2.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●◐

ADVANCED JOLT CONTROLLER

A primera vista, un mando con el diseño como el del Advanced Jolt Controller (que difiere bastante del Dual Shock, al que todo el mundo copia) se ve extraño, y no parece que vaya a cumplir las expectativas que esperaríamos de un controlador oficial. Pero el caso que nos ocupa las cumple, y de manera holgada. Los 'brazos' inferiores son sensiblemente más grandes de lo 'normal' (de hecho, supera en tamaño al pad de Sony), y están diseñados para conseguir un buen agarre. La cruceta digital, aunque de plástico rígido, permite que el dedo pulgar se deslice suavemente, evitando las molestas rozaduras de otros mandos sobre todo al jugar con beat'em-ups. Cuenta con unos 'champiñones' analógicos de magnífico manejo y respuesta, además de una interesante y cada vez más usual función turbo en todos los botones (salvo los L3 y R3), así como el sistema 'Dual Jolt Feedback' que sobre el papel queda muy bonito, pero que se refiere a la vibración de toda la vida mediante dos motores. Por último, los botones superiores, aunque elevados, están ligeramente inclinados para un fácil acceso. La única gran lacra del Advanced Jolt Controller son sus cuatro botones principales, que sobresalen demasiado (especial mención para el círculo) llegando a provocar en ocasiones inoportunos resbalones de dedo en el momento más inesperado. Un mal menor para un mando de sólidas prestaciones, diseño funcional, buenos materiales y un ajustado precio.



FABRICANTE **JOYTECH**
DISTRIBUIDOR **FLEXILINE**
PRECIO **9.990 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●◐●

JORDAN G.P. WHEEL

Antes de que paséis de largo este artículo y os quedéis solo con la puntuación que le hemos puesto, creemos que es de justicia decir que Jordan G.P. Wheel es una excelente opción de compra gracias a su excelente control en el modo NegCon y a su ajustadísimo precio. ¿Que por qué no le hemos dado una valoración más alta? Por el simple hecho de que los demás sistemas de control son muy deficientes. Si jugamos en modo digital los coches dan trompos con tan sólo mover un par de milímetros el volante, mientras que si optamos por el sistema analógico uno tiene que dar giros más bruscos que la ideología de Josep Piqué a lo largo de su carrera. En lo que a prestaciones 'físicas' se refiere, el Jordan G.P. Wheel sí que da la talla con sus ventosas de sujeción, un sensible cambio de marchas de excelente acabado, pedales de respuesta notable y un sistema de vibración que no requiere enchufar el periférico a la corriente. Nuestro consejo es que si quieres comprarte un volante para un juego de PSX o PS2 compatible con el sistema NegCon y, además, no dispones de demasiado dinero, eches un vistazo a este volante.

FABRICANTE **JOYTECH**
DISTRIBUIDOR **FLEXILINE**
PRECIO **1.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●●

TARJETA DE MEMORIA MANCHESTER UNITED

En el mundo por momentos más saturado de las tarjetas de memoria para PSX es cada vez más difícil ofrecer algo nuevo. Pero desde luego esta tarjeta de memoria Manchester United, aunque a nivel de prestaciones no se diferencia mucho de una memory card de gama alta (estamos hablando de quince bloques con un precio de 2 billetes, igual que la tarjeta oficial de Sony) ofrece como principal atractivo su curioso diseño: una camiseta (eso sí, del año pasado) del Campeón de Europa de hace dos temporadas, el Manchester United, con el dorsal del centrocampista Roy Keane. Esta tarjeta, que tendrá pronto otras parientes del Inter de Milán o A.C. Milán, es ideal para aquellos que se duermen con el sonido de fondo de José María García y compañía (cosa nada difícil, por cierto), ya que a su buen funcionamiento une el reclamo futbolero. Aunque estamos esperando una versión de dos equipos con una temporada tan 'memorable' como el Barça o el Atlético de Madrid a un precio algo más ajustado.



SELECT
START
SELECT
START



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Estas Navidades serán especialmente entrañables porque volverán al hogar por última vez tanto el juego de rigor de Lara Croft para PSX como el pobre desgraciado del anuncio de *El Almendro* que se ha chupado 10 años de mili (¡por fin acabó el servicio obligatorio!). Precisamente en el próximo número os hablaremos a fondo de *Tomb Raider: Chronicles* y de la vuelta de Larita desde su tumba.

La PS2 empieza a estirar ya sus músculos y nos da muestras de su poder con dos juegos de naves que poco tienen que ver entre sí: *Wipeout Fusion* (no os perdáis nuestro reportaje exclusivo) y *Silpheed: The Lost Planet* (un firme candidato al mejor matamarcianos poligonal de todos los tiempos).

Adivina qué va a ser más pedido por los niños estas Navidades: a) El disco de Tamara b) Unos calcetines c) El juego *Digimon World*. El mes que viene esperamos poder hablar largo y tendido sobre la respuesta correcta (¿Qué será? ¡Qué emoción!)

Si buscáis una buena excusa para haceros con la PlayStation 2 no os perdáis nuestro artículo sobre *Dead Or Alive 2: Hardcore* (aunque viendo a las exuberantes protagonistas del juego diríamos que, más que una, tendréis DOS buenas razones para haceros con él). Por supuesto también analizaremos a fondo otros títulos que han acompañado a la PS2 para que te cunda el dinero (*Ready 2 Rumble: 2nd Round*, *Kessen*, *Dinasty Warriors 2*…).

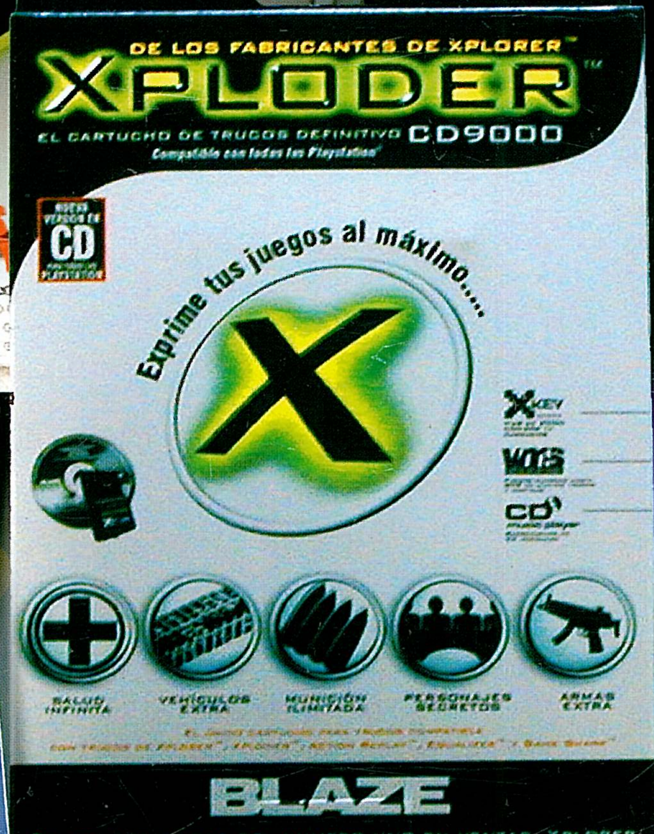
A LA VENTA A MEDIADOS DE DICIEMBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

Xplorer Nueva Generación







La familia Xplorer crece con dos nuevos productos: XPLODER 9000CD y XPLODERGB

YA A LA VENTA

